

Exclusif !

Mission Impossible

L'événement Nintendo 64

V-RALLY

6 PAGES DE TEST

La totale !

Starfox 64

Zelda 64

...allucinant !

TOBAL 2

PlayStation

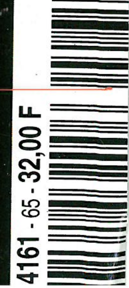
Formula One 2

PLAYSTATION

...SYGNO met le turbo !

RAPID RACER

La bombe nautique

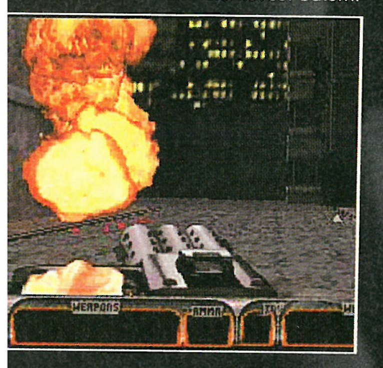




SUJET: LIFEFORCE TENKA aka JOEY.
SIGNE PARTICULIER : ULTRA-VIOLENT.
ENVIRONNEMENT: LE PREMIER VRAI MULTI-NIVEAUX 3D.
MISSION: 28 NIVEAUX COMPRENANT DES PUZZLES ET DES ÉLÉMENTS DE STRATÉGIES.
ARMEMENT: SG-26. ARME POLYMORPHE AUTOMATIQUE À RECHARGE MULTIPLES.
ATTENTION CET HOMME EST DANGEREUX
TOUT ABUS PEUT GRAVEMENT NUIRE À LA SANTÉ DE VOTRE CONSOLE !
ORDONNANCE GOUVERNEMENTALE DU 30 MAI 1996
ARMEMENT POLYMORPHE SG-26
LIFEFORCE
TENKA

COURRIER

Duke Nukem 3D, un Doom-like épatant bientôt sur Saturn.



L'an 2000 est proche ! De nouvelles consoles arriveront et tombront du ciel, des jeux hallucinants débarqueront en flots rugissants dans vos salons ! La Communauté Joypad, élevée au Sega Rally et au Tekken 2, vous le dit : vos économies vont souffrir en cette fin de millénaire ! Messianiques et consciencieux, nous répondons à vos multiples interrogations mais attention : pour véritablement saisir le sens mystique de nos réponses, la position du lotus et la méditation sont de rigueur. Et dire qu'on pensait que le mot eschatologique avait un rapport avec des choses beurk.

Sega développeur PlayStation?

Sera-t-il possible de jouer à 2, voire en réseau, à Warcraft 2 et Duke Nukem 3D?

Tout d'abord, sache que Warcraft 2 est aujourd'hui uniquement prévu pour PlayStation. La Saturn ne semble en effet pas avoir la cote auprès de tous les développeurs. Toutefois, comme tu pourras le lire dans les pages qui suivent, les développeurs de la version PlayStation de Warcraft 2 sont en train de cogiter pour inclure un mode link. Quant à Duke Nukem, la version Saturn devrait faire appel au Net link (l'extension Internet disponible uniquement aux Etats-Unis à l'heure actuelle). On devrait ainsi pouvoir y jouer à deux, voire plus, simultanément. Quant à la version PlayStation, rien ne nous permet de dire aujourd'hui qu'elle se jouera en link.

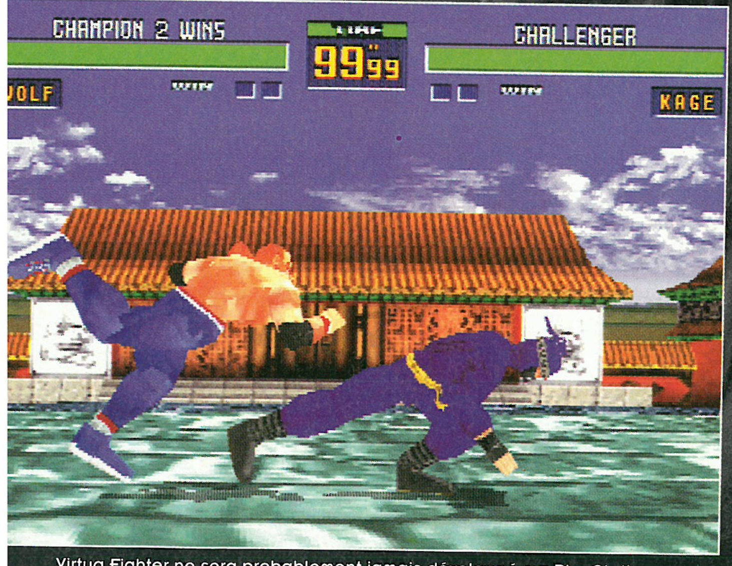
Est-il vrai que la licence Duke Nukem 3D a été achetée par Sega et que l'on ne verra donc pas débarquer le jeu sur PlayStation?

Comme nous l'indiquons ci-dessus, faux ! Duke Nukem est aussi actuellement en développement pour PlayStation et N64 du côté de chez GT Interactive. La version Saturn semble toutefois la plus avancée. Hail to the King, baby !

Sega va-t-il développer sur PlayStation pour raison financière?

Mr. Sun

Il faut se rendre à l'évidence : avec le savoir-faire de Sega dans le développement de hits, il y aurait de l'argent à se faire sur PlayStation. Imaginez un Virtua Fighter 2 (ou 3) PlayStation. Quel carton ! Pourtant malgré des rumeurs insistantes, rien de concret ne fait état de la volonté de Sega de s'essayer aux développements PlayStation. Sega reste fidèle à sa console Saturn dont il est le premier développeur. Il est vrai que de nombreux éditeurs ne proposent plus ou très peu de titres Saturn (Namco, Konami, BMG Interactive, Ocean, Infogrames...). Cela n'empêche aucunement la Saturn de posséder des hits comme Fighters Megamix ou encore Virtua Cop 2. Reste maintenant à savoir quelle politique adoptera le groupe Sega-Bandai. Lancer une autre console de jeu révolutionnaire (d'où les rumeurs d'une certaine Black Belt)? Ou laisser tomber le "hard" pour s'investir corps et âmes dans le développement de softs et ainsi, pourquoi pas, profiter du parc installé de consoles PlayStation (au détriment de la Saturn, cela va sans dire)? Wait and see... Quoi qu'il en soit, pour jouer aux jeux de Sega, pas de mystère, il faut une Saturn... ou un PC, puisque Sega exploite cette nouvelle veine.



Virtua Fighter ne sera probablement jamais développé sur PlayStation.

Des chiffres et des consoles

Combien de consoles Saturn, PlayStation et N64 ont été vendues?

Arno Wahler

Début mai, le très sérieux hebdomadaire CTW (édition du 5 mai 97) annonçait 75 000 N64 vendues en Grande Bretagne. Un bien joli chiffre, qui nous fait dire que la version européenne, aujourd'hui vendue en France au prix de 1 990 francs, prouve qu'une console peut se vendre même s'il n'y a pas beaucoup de jeux (6 titres actuellement !). La N64, c'est l'Amérique, à ce qu'il paraît... rent. Deux chips, un coca, Independance Day en tête et hop ! Une N64 ! La grande classe. D'après Howard Lincoln, grand manitou de chez Nintendo US, il y aurait actuellement 2,5 millions de machines vendues aux States. Et comme - ce n'est un secret pour personne - on est optimiste chez Nintendo, le père Lincoln compte bien avoir un parc de 6 millions de machines aux States d'ici mars 98. Bravo, on l'applaudit bien fort ! Cumulé aux ventes japonaises, cela nous donnerait aujourd'hui près de 5 millions de N64 vendues dans le monde.

A Sega Land, on parlait en janvier dernier de 8 millions de Saturn vendues dans le monde, dont 1,6 millions en Amérique du nord, chez ces mêmes p'tits ricains férus d'Independance Day et de chips. En France, de source Sega, on compte plus de 200 000 Saturn vendues, chiffre qui, avec la récente baisse de prix pratiquée par Sega, pourrait bien grimper. "Ah, ça ira, ça ira, ça ira..."

Chez Sony enfin, on annonce des ventes mondiales de l'ordre de 13,5 millions de consoles, dont 4 millions pour l'Amérique du Nord (USA + Canada). À l'heure actuelle en France, Sony aurait dépassé les 700 000 ventes de PlayStation. Comme quoi, on n'est pas omnibulé par le camembert ! Y'en a qui vont rouler en Porsche Boxster... Enfin, notez que de source TRST, il s'est vendu au mois de mars 97 aux Etats-Unis près de 227 000 N64 (62 % des ventes), pour 107 000 PlayStation (29 %) et 32 000 Saturn (9 %). Y sont forts, ces ricains. Toujours pour parler pourcentages, dans un article paru le 5 mars dernier dans La Tribune Desfossés, on pouvait lire que "la PlayStation représente aujourd'hui 50 % du marché mondial des consoles 32 bits et plus, Sega 32,3 % et Nintendo

COURRIER

Les "quand sortiront-ils ?"

Resident Evil 2	PlayStation	Fin 97 au Japon
Discworld 2	PlayStation	Fin 97 en Europe
Final Fantasy VII US	PlayStation	Septembre 97
Virtua Fighter 3	Saturn	Fin 97 au Japon
Rayman 2	Saturn / PlayStation	Fin 97
Tomb Raider 2	Saturn / PlayStation	Fin 97
Micro Machines V3	Saturn	Non
Legacy of Kain	Saturn	Non
Tekken	N64	Pas prévu du tout
Rage Racer	PlayStation	Juillet 97
Adidas Power Soccer2	PlayStation	Décembre 97
Time Crisis	PlayStation	Septembre 97
Virtua Cop	PlayStation	Non, non et non
Turok	PlayStation	1998
Marvel Super Heroes	Saturn	Courant 97
Last Bronx	Saturn	Octobre 97
Sega Touring car	Saturn	Novembre 97
Sonic Extreme	Saturn	Fin 97 au Japon
Sonic Jam	Saturn	Septembre 97

Pas de censure sur la version française de FF VII.





FF 7 censuré ?

Notre version bien à nous de FF VII sera-t-elle censurée?

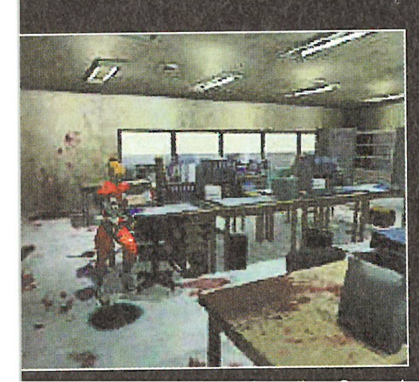
Slash

No, no, no... Pas de censure prévue sur Final 7. Travestissement ou scène de pipi-room, tout y sera. Cela dit, Sony se heurte actuellement à d'autres problèmes, d'ordre technique. Le passage du 60 au 50 Mhz ne se fait pas sans problème et la traduction en français est difficile. Bref, on attend toujours le jeu dans la langue de Rabelais pour le mois de décembre prochain. Espérons qu'il n'y ait pas d'ici là de nouveaux rebondissements dans l'affaire.



Un nouveau système de notation

Le meilleur mag' des consoles que je lis depuis ses débuts a bien changé ! Des améliorations certaines, mais un défaut assez gênant que je retrouve dans tous les mags : la notation. Je profite du dernier courrier de mars, dans lequel ce thème avait été abordé pour émettre mon avis que beaucoup partagent. Vous êtes trop indulgents ! En effet, le premier jeu officiel de la N64 Turok est noté 96%. Il est certain que dans quelques mois un autre doom-like le détrônera. Vous ne laissez pas de marge pour les futurs "hits". Je pourrais citer une autre énorme bêtise : mettre 100% à Resident Evil. Il est parfait ce jeu? Fort bien, et le Resident Evil 2 alors? Soyez donc plus intransigeants dans votre notation et osez noter en dessous de 70% ! Ce conseil est là pour rendre Joypad encore plus détaillé, plus précis, plus varié, plus complet, plus tout quoi ! Vive Joypad !



Le sujet est ouvert ! Alors que certains de vos courriers nous reprochent notre trop grande sévérité (certains vont même jusqu'à affirmer que nous sommes blasés...), d'autres préféreraient un système de notation revu à la baisse. Pourtant, force est de constater que, dans la presse console, Joypad est un des rares (mais non le seul) mag à posséder un système de notation cohérent. Nous ne sommes pas "90% Magazine" (à bon entendeur...). Cela dit, nous envisageons aussi de rétablir une plus grande logique dans les notations mais pour cela, nous avons besoin de vos avis. A vous de nous écrire pour manifester vos envies ! Elles seront prises en compte soyez-en sûrs. Quant à Resident Evil, le jeu suffit à prouver que nous ne nous trompions pas. Il s'agit d'un super hit, un jeu qui fait aujourd'hui référence. Pourtant, rien ne dit que sa suite, très axée "action", sera du même calibre. De plus, l'effet de surprise est aujourd'hui passé et on peut raisonnablement croire que Resident 2 n'aura pas le même impact. Enfin, juste un mot sur Turok pour dire que, malgré la sortie de Doom 64 (voir Joypad n° 64), il reste la référence du Doom-like console et ce, toutes machines confondues. C'est indéniable.





Abonnés pas privilégiés

Je trouve que vous vous fichez vraiment du monde. Je reçois votre courrier qui me dit que je dois me réabonner, car je ne recevrai bientôt plus mon magazine de jeux vidéo "préféré".
Je lis sur ce même courrier (je cite) : prix réel 352 francs (pour 11 n°), ta réduction 113 francs, prix pour toi 239 francs. Or, je regarde mon Joypad, je lis le bulletin d'abonnement au hasard et là, qu'est-ce que je vois? "Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, abonnez-vous vite : 229 francs au lieu de 352 francs (plus de 30% de réduction)". Y'a comme qui dirait un problème, parce que celui qui veut s'abonner paye moins cher que moi, alors que je suis un abonné, un privilégié. Est-ce avec cette méthode que vous espérez garder vos abonnés? Laissez-moi vous dire que pour l'instant, c'est mal parti.

Un abonné très mécontent.

Les grands groupes de presse ont aussi leurs faiblesses. En l'occurrence, les abonnements suivent une politique du groupe, indépendante de notre volonté et gérée par un tout autre service. Nous ne décidons hélas pas de tout ! Sinon on enverrait aussi aux abonnés une Porsche, une villa à Saint Trop' et Pamela Anderson en cadeau. Si, si ! Cependant, conscients du problème, nous sommes en train de préparer des cadeaux de fidélité pour nos plus fidèles abonnés. Maintenant, il ne reste plus que deux ou trois réunions, deux cafés, un mémo et zou ! Voilà la nouvelle offre d'abonnement ! Abonnés, n'ayez crainte, vous retrouverez très bientôt votre statut de privilégiés. On y veille !

Remerciements

Merci à Mickaël, qui aime les bébés pour ses idées, à Ultra Lolo 2000 pour sa chanson et à Jacques David pour sa chouette idée de concours.

4 nouveaux Micromania !

1. Toulouse | 2. Avignon | 3. Les Arcades | 4. Villiers-en-Bière



Les nouveautés NINTENDO 64 sont disponibles chez MICROMANIA !





NEW

Vous incarnez **TUROK, le chasseur de Dinosaure : 14 armes** pour empêcher un **fou sanguinaire** d'envahir l'univers à travers des lieux hyper dangereux et des dimensions très réalistes grâce aux **fabuleuses capacités de la NINTENDO 64.**





NEW

International Super Star Soccer Pro sur NINTENDO 64 : une jouabilité hors du commun, **seul ou à 4 en simultané,** des graphismes et des mouvements à couper le souffle...



NEW

FIFA, le Hit d'E.A. SPORT sur la **plus puissante des consoles** est arrivé et **tient ses promesses** : il utilise pleinement les capacités de la NINTENDO 64 et le résultat est incroyable.

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Saturn.

* Voir conditions à la caisse



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! Mégacarte ...AS JORDAN 500000 ...CROMANIA

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

OUVERTURE EN JUIN NEW
...CROMANIA TOULOUSE
...efour Portet-sur-Garonne
...20 PORTET-SUR-GARONNE

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil
84130 LE PONTET
NEW
OUVERTURE EN JUIN

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas
93606 NOISY-LE-GRAND
NEW

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE NEW
Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE

...CROMANIA BELLE ÉPINE
...re Ccial Belle Épine - Niveau Bas
...1 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
...illejuif Terminus - Bus 185/285
...Choisy - Bus TVM Belle Épine NEW

MICROMANIA ST-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines NEW

MICROMANIA CERGY
Centre Ccial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport NEW
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11 NEW
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

...ROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
...e des Champs - 84, av. Champs-Elysées
...eorge 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
...1 42 56 04 13

...ROMANIA BVD DES ITALIENS
...des Princes - 5, bvd des Italiens
...2 Paris - Mo Richelieu Drouot
...Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

...ROMANIA MONTPARNASSE
...rue de Rennes - 75006 Paris
...Montparnasse ou Saint-Placide
...1 45 49 07 07

...ROMANIA FORUM DES HALLES
...e des Pirouettes - Niveau -2

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

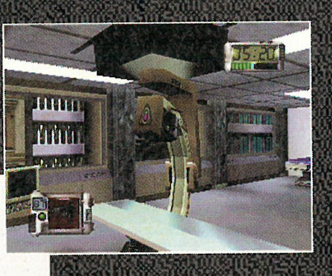
MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille
Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

l'événement DU MOIS

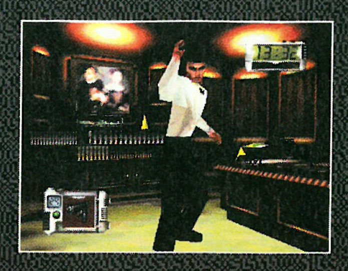




Attention, cette page va s'auto-détruire dans cinq secondes ! Vous l'aurez compris, la sortie de Mission : Impossible, déjà de nombreuses fois repoussée, est désormais imminente. Intelligence artificielle poussée à l'extrême, graphismes 3D temps réel extraordinaires... découvrez donc en exclusivité les toutes premières photos de la bombe

MISSION: IMPOSSIBLE

nintendo 64





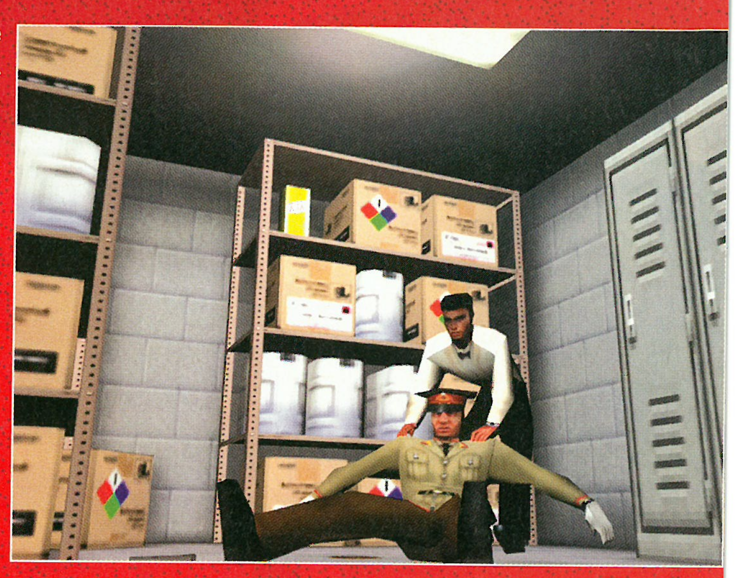








ous sommes en train d'amorcer l'une des plus glorieuses heures du jeu vidéo, je peux vous l'assurer ! Après Bruce Willis, voici Tom Cruise qui s'investit à fond dans l'univers du jeu vidéo et c'est tant mieux. Mais au-delà de la licence de la Paramount, Mission : Impossible, le jeu, semble dépasser tout ce que l'on pouvait attendre ! D'un simple Doom-like, il a évolué vers ce que l'on pourrait qualifier de "simulation de commando non-violent" et ce sous la pression de notre ami Tom. Effectivement, il n'a pas voulu figurer dans un soft où l'on tuait ses adversaires. De plus, cela ne correspondait pas à l'esprit du film ! Vous devrez donc vous contenter de les immobiliser, de moult manières (coup de poing dans le dos, piqûre endormante...), et par exemple utiliser leurs vêtements pour infiltrer plus aisément les ambassades et autres lieux.

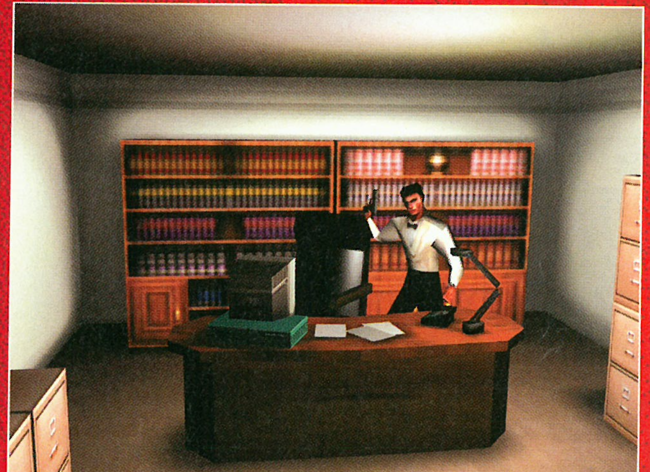


La non-violence poussée à son paroxysme. Après avoir assommé ce sympathique agent de la sécurité, vous vous apprêtez à le dissimuler dans ce sombre, mais néanmoins agréable entrepôt. Quand je vous dis qu'il est doux comme un agneau, notre ami Tom Cruise.

Un véritable jeu d'espionnage



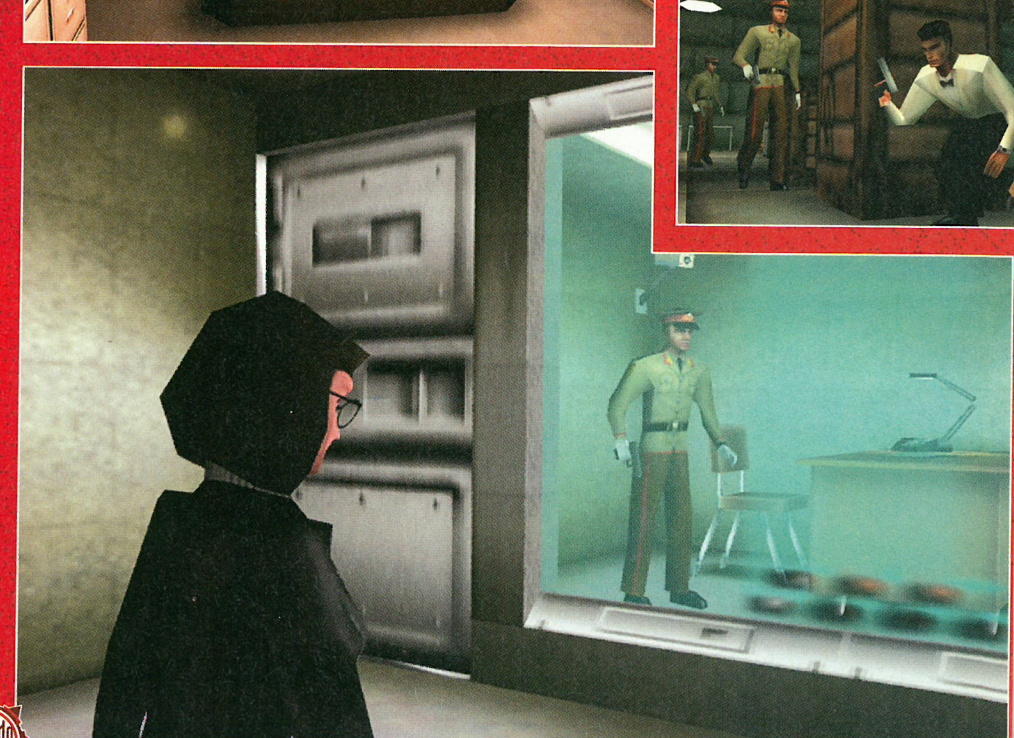
ous pourrez aussi les dissimuler dans quelque sombres recoins, car l'ennemi veille !... De son côté, l'Intelligence artificielle a bénéficiée d'un soin tout particulier de la part des programmeurs et l'on est en droit de s'attendre à quelque chose de transcendant. Jugez par vous-même : chaque personnage dispose d'une personnalité différente, qui influe sur ses gestes, ce qui, par réaction, va influer sur ceux des autres individus qui en réaction... Un exemple : si quelqu'un part secourir un otage, un autre va assurer ses arrières, ou bien encore l'aider en ouvrant les portes devant lui, le tout en évitant de déclencher les alarmes : vous avez dit réaliste? Les décors, modélisés en 3D temps réel, sont très variés : niveaux en intérieur et en extérieur seront de la fête.



Grâce à ce smoking blanc, que vous avez, comment dire, "emprunté", vous voilà infiltré dans ce bureau. Il ne vous reste plus qu'à pirater cet ordinateur, un jeu d'enfant pour vous, n'est-ce pas?

Tom Cruise en polygones

et pour finir, un détail qui vaut son pesant de pixels : tous les visages ont été digitalisés et les textures ont été appliquées avec un soin démoniaque sur les personnages. Tom Cruise est composé par exemple de 350 polygones, alors que notre charmante Lara n'en comptait que 200 ! J'en suis sûr, ce soft est téléguidé par la CIA (Charisme d'Intelligence Artificielle) ! Bref, radicalement novateur, Mission : Impossible devrait être l'un des titres les plus intéressants de la N64. Enfin un jeu véritablement nouvelle génération ! On vous en dit plus dès le mois prochain... Gollum



MISSION : IMPOSSIBLE
DISPONIBILITÉ EUROPE :


REPORTAGE
PAR TRAZOM, CITOYEN MONÉGASQUE



Psygnosis a trouvé la Formule magique !

Monaco la magnifique !

La rumeur filait bon train le long des paddocks de la Principauté. En ce 8 mai 1997, à l'occasion des premiers essais du Grand Prix de F1 de Monaco, Psygnosis avait mis le turbo pour montrer à la face du monde ses prochains produits qui allaient bientôt déferler sur l'univers PlayStation. Cette fois encore, le "Rocher" n'allait pas accoucher d'une souris, mais bel et bien de futurs hits en puissance. Outre un sublime Formula One'97 complètement relooké par rapport à son grand frère 96, l'éditeur anglais doublait tous ses concurrents avec G-Police, une simulation d'hélico en 3D temps réel d'une rare efficacité. La suite du one-man-show finissait de bluffer encore un peu plus l'assistance, avec d'autres produits tous plus prometteurs les uns que les autre et que nous vous invitons à découvrir dans les pages qui suivent (et dans les prochains numéros !)









PHOTOS © JEAN-MARC LOUBAT

Formula One passe la surmultipliée !



Comme des millions de fans à travers le monde, vous avez encore du mal à décrocher de Formula One, premier du nom. Les arguments avancés par cette seconde mouture auront tôt fait de vous faire changer d'avis. Attention les yeux !

SIMULATEUR D'ALESI

Si Formula One avait participé à une improbable remise d'Oscars du jeu vidéo, il aurait assurément raflé nombre de prix : celui du titre le plus vendu de l'année 96, celui de la plus belle simulation sportive, ou encore celui du programme le plus convivial et le plus réaliste. Certes. Nous sommes en 1997 désormais. Le monde change. Vos envies changent. La technique change. Votre corps change. Vous allez maintenant comprendre pourquoi la F1, c'est de plus en plus dur, même en virtuel ! Prenant en compte les desiderata des acheteurs-joueurs de Formula 1, l'éditeur anglais a donc complètement refait son titre fétiche. Et un nouveau moteur 3D, un ! Carrément. Dès la prise en main, on sent que l'animation est devenue l'un des points forts du soft. Pareil pour les décors, largement améliorés ! Désormais, après un virage pris trop large... surprise ! Votre monoplace vient s'emboîter sur celle qui vous précédait, dans un parfait phénomène d'engrenage, et décolle littéralement dans les airs ! Vous venez d'arracher la roue avant gauche et c'en est fini de vos chances... Ça vous en bouche un coin, hein? Et ce n'est qu'un début !



UNE SUITE PLUS SPECTACULAIRE, PLUS BELLE, PLUS RICHE, PLUS MIEUX !

PLUS RÉALISTE QUE LE ROI

L'intelligence artificielle est aussi plus prononcée dans F1'97. Les pilotes adverses ont maintenant des critères de "personnalité" et feront montre, le cas échéant, d'agressivité ou de courage, ou bien commettront plus d'erreurs ! Les protagonistes du "F1 Circus", ainsi que les écuries respectives, sont bien entendu ceux de la saison en cours, "Prost GP" compris. Le code couleur des drapeaux (rouge, vert, noir, bleu etc.) a également été inclus. Attention au règlement !

Les menus sont désormais plus lisibles et plus beaux, avec moult photos de pilotes à l'appui. Sur la piste, plusieurs vues inédites (dont une de cockpit plus éloignée) sont disponibles, et le comportement de la voiture dépend grande-

VOUS ALLEZ ENFIN FAIRE DE LA FORMULE 1 !



Les carambolages sont désormais spectaculaires ! Bonjour, m'sieur Alesi !

mieux pris en compte par le jeu. Pareil pour le phénomène "d'aspiration", enfin réel dans cette version !

HEP, M'SIEUR, Y A UN MODE "NINJA", LÀ !

Quatre niveaux de difficulté sont proposés. Jusqu'au troisième, on peut penser que ce sera comme d'hab'. Seulement voilà, y a comme un hic : le quatrième s'appelle "Ninja" et, à mon humble avis, ça risque de ne pas être de la tarte de venir à bout de Schumi et de ses collègues ! Quant aux commentaires, dont beaucoup regrettaient la grande pauvreté, ils devraient être à la hauteur, cette fois. En effet, pour cette nouvelle mouture, ce sont quelque 70 pages de textes (contre 10 seulement pour le premier !) qui serviront d'aliment de base à un speaker frenchy (probablement Jacques Laffite ou Patrick Tambay – suspense...).

Enfin un dernier mot pour dire que le mode 2 joueurs en link est conservé, et qu'il sera également possible de se frotter à un collègue sur le même écran grâce au "split" vertical ou horizontal ! Rien de prévu pour 4 joueurs au moment où je mange un délicieux hamburger niçois...

Prévu pour septembre 97, Formula One '97 va, à coup sûr, anéantir toutes les autres simulations de course auto qui oseraient se mettre en travers de son chemin...



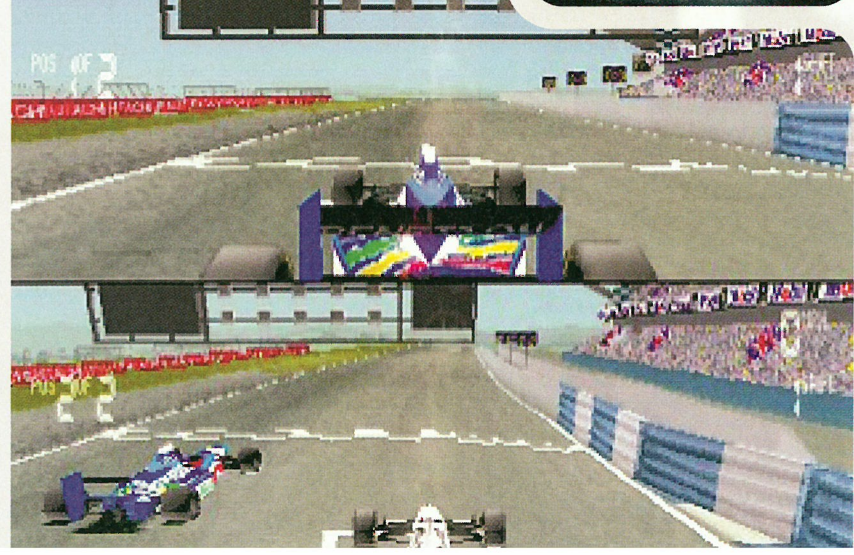
Effets de transparence de la poussière lors des escapades. Sublime !





LES PLUS DE FORMULA ONE 97

- Mode 2 joueurs en écran scindé (vertical ou horizontal)
- Des collisions spectaculaires avec arrachage de roues !
- Explosion du moteur !
- Un nouveau moteur 3D
- Nouvel habillage des menus
- Le règlement de la F1 strictement respecté
- Intelligence artificielle accrue
- 4 niveaux de difficulté
- Météo changeante
- Sorties de route plus réalistes
- Arrêt aux stands en 3D !
- 70 pages de commentaires
- De nouveaux commentateurs...
- Ecuries et pilotes de la saison 97

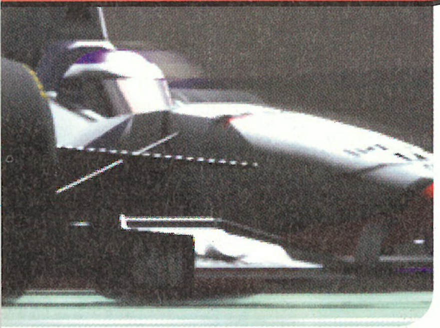


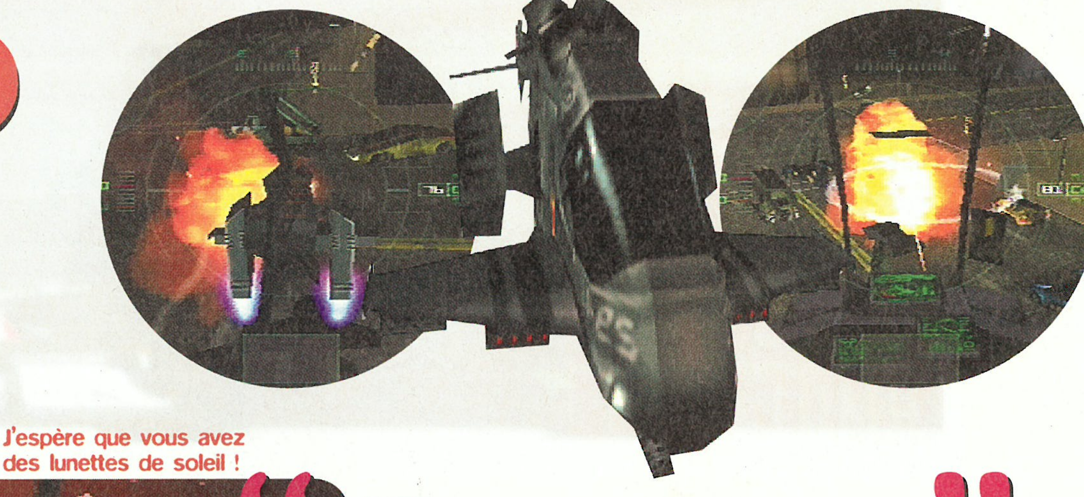


Le mode 2 joueurs. Au choix : séparation verticale ou horizontale !

Des gerbes d'eau très réalistes !

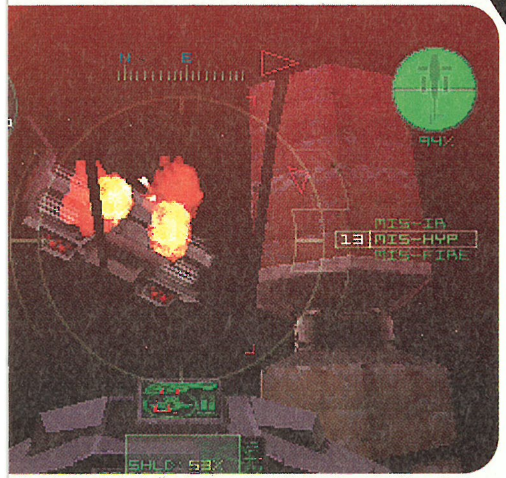
TITRE : FORMULA ONE 97 • MACHINE : PLAYSTATION





J'espère que vous avez des lunettes de soleil !

"Psygno" s'envoie en l'air !



ITRE : G-POLICE
ACHINE : PLAYSTATION
DITEUR : PSYGNOSIS
ORTIE PRÉVUE : 24 OCTOBRE 1997



Revoilà que l'on parle de G-Police ! Près d'un an après avoir diffusé une première photo de ce shoot 3D temps réel en hélico (1 seul joueur), Psygnosis s'apprête enfin à sortir Supercopter de sa tanière ! Voici le deuxième jeu marquant présenté à Monaco. Il devrait être disponible pour la fin de l'année.

INSPIRÉ PAR LA S.F.

Dans un univers à la "Blade Runner", vous incarnez un agent des troupes du G-Police (Government Police), chargées de faire régner l'ordre à l'intérieur de villes au design on ne peut plus futuriste. Dans ce scénario qui ne semble tenir qu'en deux lignes, se cache en réalité une trame un peu plus complexe. En effet, le "héros" va récolter, au cours de ses missions, d'importants indices qui le mènent sur la piste des assassins de sa sœur...





Après avoir "locké" quelques avions de chasse, vous avez intérêt à tirer vite !



Faire du surplace, c'est possible et pas trop fatiguant dans G-Police.

ALONE IN THE DARK !

Avant d'aller affronter le Mal, vous assistez à un briefing réalisé en images de synthèse d'une rare qualité. Là encore, les p'tits gars de chez Psygno (la moitié de l'équipe a participé à WipEout 2097) ont fait très fort. Dans la mise en scène, dans les mouvements des protagonistes (assistance qui se parle ou se regarde !), les lèvres



BON POUR 35 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu

FIGHTERS MEGAMIX

sur Saturn.

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.





* Offre non cumulable, valable jusqu'au 31/06/97 dans la limite des stocks disponibles.

LES BONS PLANS DE JOYPAD

ÉCONOMISEZ 35 F



Découpez le bon de votre choix, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'achat de l'un de ces jeux.



BON POUR 35 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu

VANDAL HEARTS

sur PlayStation.

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.



MICROMANIA

Il faudra souvent faire un tour au sol pour éliminer quelques gêneurs "roulants" !

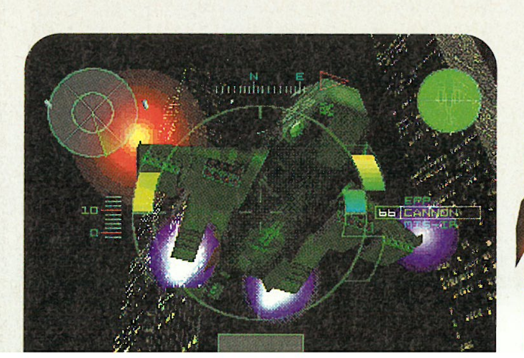


A à Z et on nous en promet un paquet comme ça ! Vous avez 35 missions pour vous régaler. A bord de votre hélico, plusieurs vues sont disponibles (extérieure, subjective, depuis le cockpit, etc.), ce qui vous permet d'appréhender avec plus de souplesse et de recul les ennemis venant de nulle part. Bien que nous n'ayons pu jouer que sur un niveau ultra-sombre, on nous annonce d'autres lieux plus éclairés, comme le désert, par exemple.

BLADE RUNNER À PORTÉE DE MANCHE !

ENTIÈREMENT EN 3D !

Attention cependant à ne pas faire d'amalgame : G-Police n'est aucunement un clone de Soviet Strike ! Loin s'en faut. Certes, son côté arcade fait de lui un cousin éloigné du jeu d'Electronic Arts, mais les comparaisons s'arrêtent là. Le titre de Psygnosis vous permet, lui, de réellement pénétrer à l'intérieur des cités explorées. Que vous fassiez du rase-mottes pour escorter un convoi ou voliez au-dessus des buildings de 30 étages pour shooter des hélicos, c'est toujours vous qui décidez où vous voulez aller. L'arsenal dont vous disposez semble très conséquent (missiles, laser, bombes, etc.) et la maniabilité du joujou est fort bien pensée. On avance, on réduit le gaz, on fait du surplace, une marche arrière, on sélectionne les armes, et on fait de superbes feux d'artifice grâce aux très bons effets de lumière générées par le soft ! Il ne reste plus qu'à attendre une version finalisée.



LES PROCHAINES BOMBES DE PSYGNOSIS

• **Power Soccer 2** (sans sponsor ou alors Reebok?) semblait très arcade et très réussi graphiquement. Après le douteux Adidas P.S.I.'97, on peut s'attendre à une véritable suite.
• **Indycar**, qui utilise le même moteur que Formula One, semble plutôt destiné au marché américain. Toutefois, il pourrait bien devenir une référence dans cette discipline mal connue en France, car le jeu est techniquement réussi (forcément).
• **Overboard**, lui, est le genre de petit jeu qui ne paye pas de mine mais pourrait bien faire un carton pour son côté très fun. Battant pavillon noir, vous dirigez un trois-mâts vu de haut et faites un carton sur vos ennemis ! Très arcade et très mignon, le jeu est attendu avec impatience à la rédaction.
• Voici certainement ce qui pourrait devenir LE jeu de l'année 1998 pour Psygnosis, j'ai nommé **Colony Wars**, un jeu réalisé par certains des créateurs de WipEout 2097 (les autres travaillent sur G-Police). Pour l'instant, nous n'avons pu en voir que l'intro, mais elle est proprement hallucinante de beauté ! Mélange de Star Wars, d'Independance Day, de Mars Attacks, de Star Trek et j'en oublie, Colony Wars devrait être le jeu d'arcade-stratégie-aventure de l'espace intersidéral ! Une grande saga en perspective.
• Enfin **Shadowmaster** toujours sur PlayStation bien sûr, est un shoot'em up en 3D un peu dans le même style que Tunnel B1, mais certainement beaucoup plus accessible et intéressant ! On devrait en savoir plus après l'E3...

ON Y A JOUÉ !

• Outre Formula One 97 et G-Police, nous avons pu jouer à **RASCAL**, un jeu à la Mario 64 techniquement fabuleux, se déroulant dans 7 univers graphiques différents sur 21 niveaux. Le personnage principal (super moche) est une espèce d'Américain moyen avec des grosses lunettes péraves. Super !

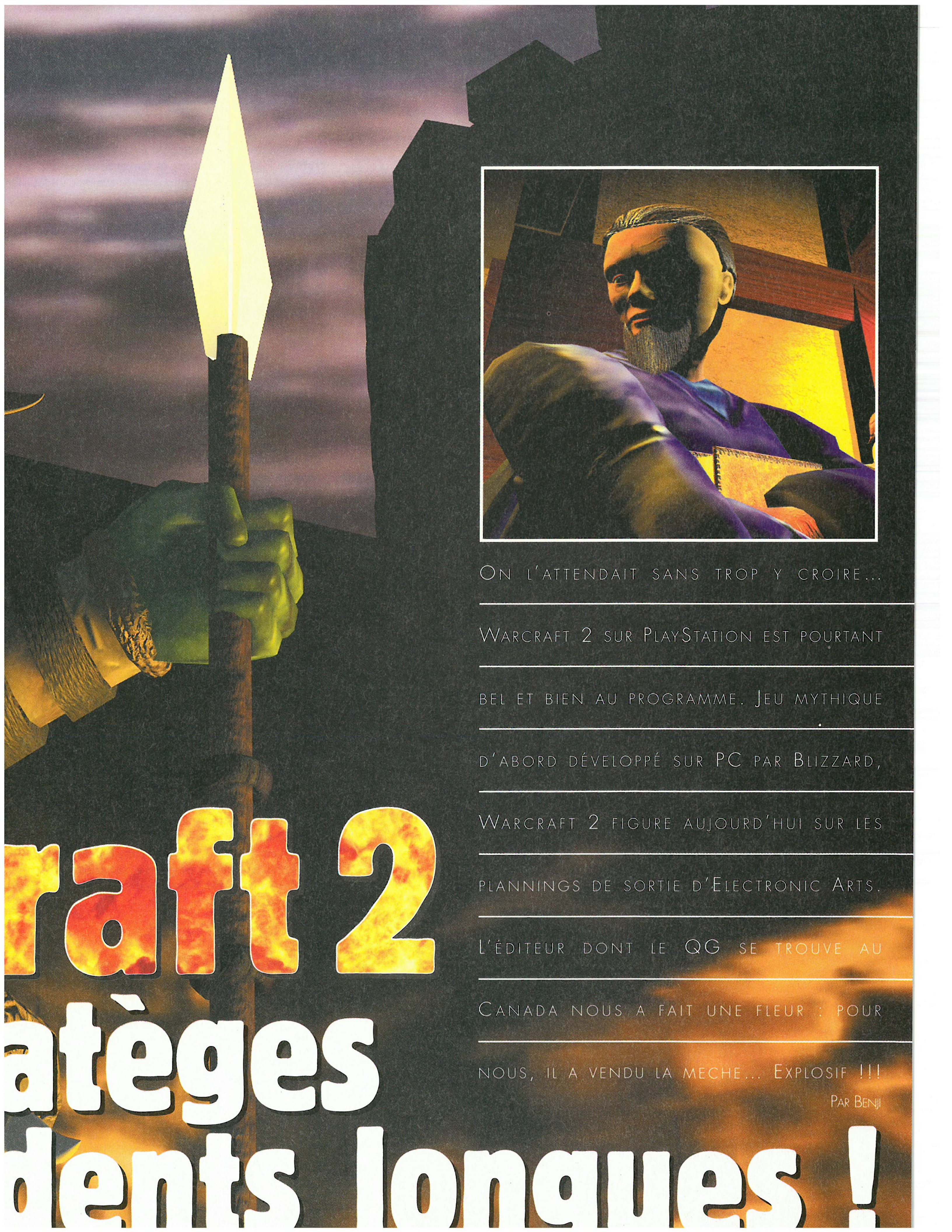
• **PSYBADECK**, quant à lui, est un jeu de plate-forme (hum, hum...) dont le héros (ou l'héroïne, au choix) se déplace exclusivement en planche de surf ! Désert, neige, bref tout ce qui glisse, ils adorent. On attend d'en voir plus avant de se prononcer.





Warc
Les str
ont les

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : PLAYSTATION (UNIQUEMENT)
SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 97



raft 2
atèges
dents longues !

On l'attendait sans trop y croire... Warcraft 2 sur PlayStation est pourtant bel et bien au programme. Jeu mythique d'abord développé sur PC par Blizzard, Warcraft 2 figure aujourd'hui sur les plannings de sortie d'Electronic Arts. L'éditeur dont le QG se trouve au Canada nous a fait une fleur : pour nous, il a vendu la meche... Explosif !!!

Par Benji

reportage

Warcraft 2

Aux soldats casqués et casse-cou de Command and Conquer vont prochainement succéder les brutes bardées de fer de Warcraft 2 : The Dark Saga. Développé sur PlayStation par Electronic Arts, le jeu combine Warcraft 2 : Tide of Darkness et son add-on sur PC (terme employé dans l'univers micro pour qualifier un CD-Rom contenant des niveaux et des options supplémentaires) Warcraft 2 : Beyond the Dark Portal. Des campagnes, des missions, du sang, des tripes, deux races se faisant face depuis l'aube des temps... Tous les ingrédients pour générer un wargame hors du commun sont réunis. C'est ce qu'on appelle un must !



Castagne chez les Minipouces

Au départ, vous choisissez votre camp : celui des humains ou celui des orques. Ensuite, parmi les campagnes proposées, vous optez pour celle dont vous êtes certain de sortir vainqueur... Attention, cela risque de prendre un bout de temps ! Après une intro en images de synthèse qui varie selon le mode de jeu et le type de créatures que avez décidé de diriger, vous parvenez dans une verte prairie. Au tout début, seuls quelques péons (paysans) et un ou deux soldats sont disponibles. En deux mots : ils bullent. Forcément, ils attendent des ordres... Cliquez sur la souris ou appuyez sur l'un des boutons du paddle pour sélectionner jusqu'à neuf mectons simultanément et leur demander de construire tantôt des fermes, tantôt des casernes. Vous pouvez également lui/leur imposer des taches ménagères comme aller couper du bois ou ramasser l'or dans la mine du coin. L'armée de la victoire est en marche.

Aux commandes d'une troupe d'orques ou d'humains, votre mission est de repousser, voire d'anéantir le voisin



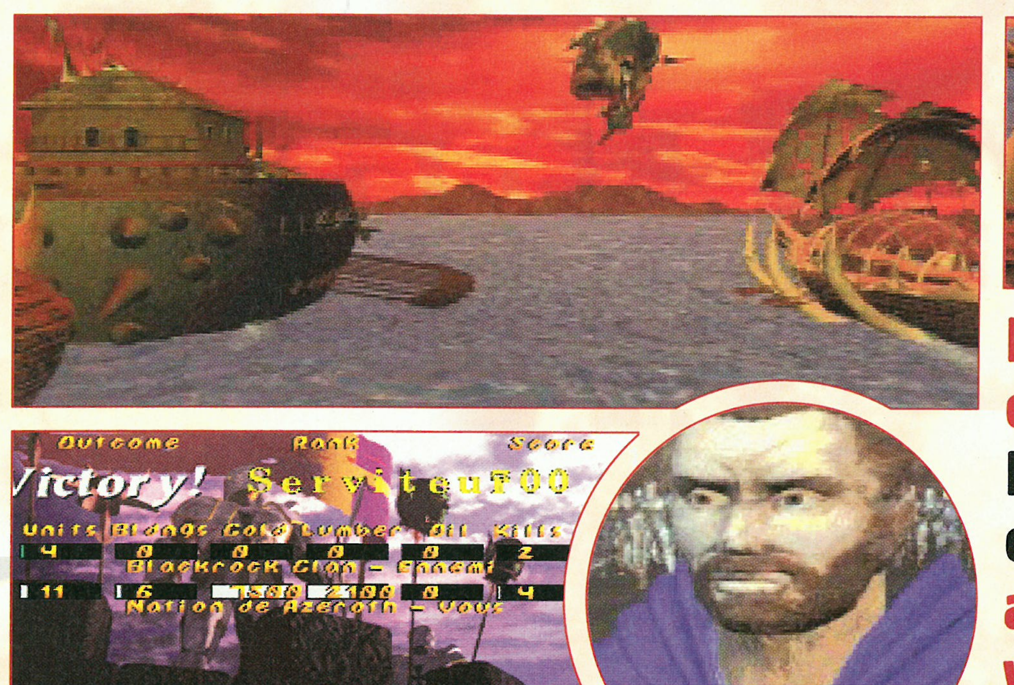
Histoires à jouer debout

Dans ce simulateur de guerre (avec une vue de dessus), l'objectif totalement avoué est de créer une formidable armada de combattants destinée à anéantir le voisin. Quoique... la seule force ne suffit pas toujours. Il faut aussi faire preuve de ruse et d'intelligence. Un bon stratège est celui qui gagne sans perdre trop d'unités. Par conséquent, savoir manier les dragons et les sorts en tout genre peut s'avérer primordial. De même que placer au mieux ses navires de guerre, ses troupes terrestres ou aériennes... Méfiance, l'ennemi n'est pas toujours l'idiot que l'on croit !



Et ma hache dans la figure?

Bien que nous n'ayons eu entre les mains qu'une préversion, nous sommes d'ores et déjà en mesure de vous dire ceci : si ce type de soft vous fait triper, attendez sa sortie pour casser la tirelire ! D'autant plus que l'équipe de développement tente actuellement d'inclure un mode deux joueurs en link pour encore plus de fun. Car il est évident qu'une intelligence artificielle, aussi poussée soit-elle, n'a jamais remplacé un être humain, enfin, ça dépend qui. Soyez toutefois rassuré : le jeu seul est tout aussi prometteur. En plus des campagnes, une option vous permettra de paramétrer pas moins de 90 cartes (des missions dans lesquelles vous déterminez le nombre de troupes, la force de l'ennemi, la vôtre et tout un tas d'autres données) ! Ce qui sous-entend une incroyable durée de vie ! Pour l'heure, profitez des premières photos

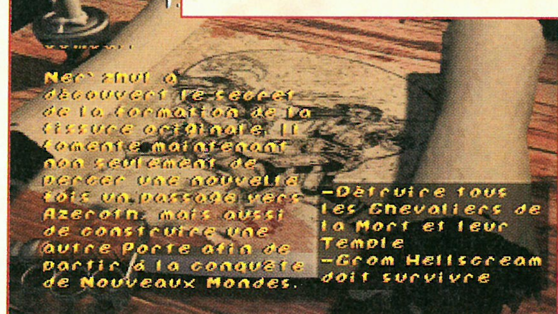




Les intros ont été entièrement recréés. Elles sont nombreuses et donnent un agréable avant-goût de ce qui vous attend.



Il est possible de sélectionner neuf sujets simultanément pour leur donner un ordre. D'autre part, pour ne pas gêner le joueur, la barre des menus de la version PC a





Warcraft 2 selon Blizzard

Dans notre intention de remonter aux origines du produit, no sommes logiquement tombés sur Blizzard, boîte de développeme US à l'origine du hit sur PC. Interview et morceaux choisis.

Pad : Comment est née l'idée de concevoir un tel jeu?

Blizzard : Nous voulions mêler heroic fantasy et stratégie en mo multijoueur. Nous avons donc créé un monde rempli d'orques d'humains s'affrontant à l'épée et se lançant des sorts.

Pad : Combien de temps a pris le développement?

Blizzard : Une fois le concept défini, il ne nous a fallu que onze m pour tout réaliser. Le noyau dur était alors composé d'une quinzai de personnes.

Pad : Pensiez-vous que le jeu rencontrerait un tel succès?

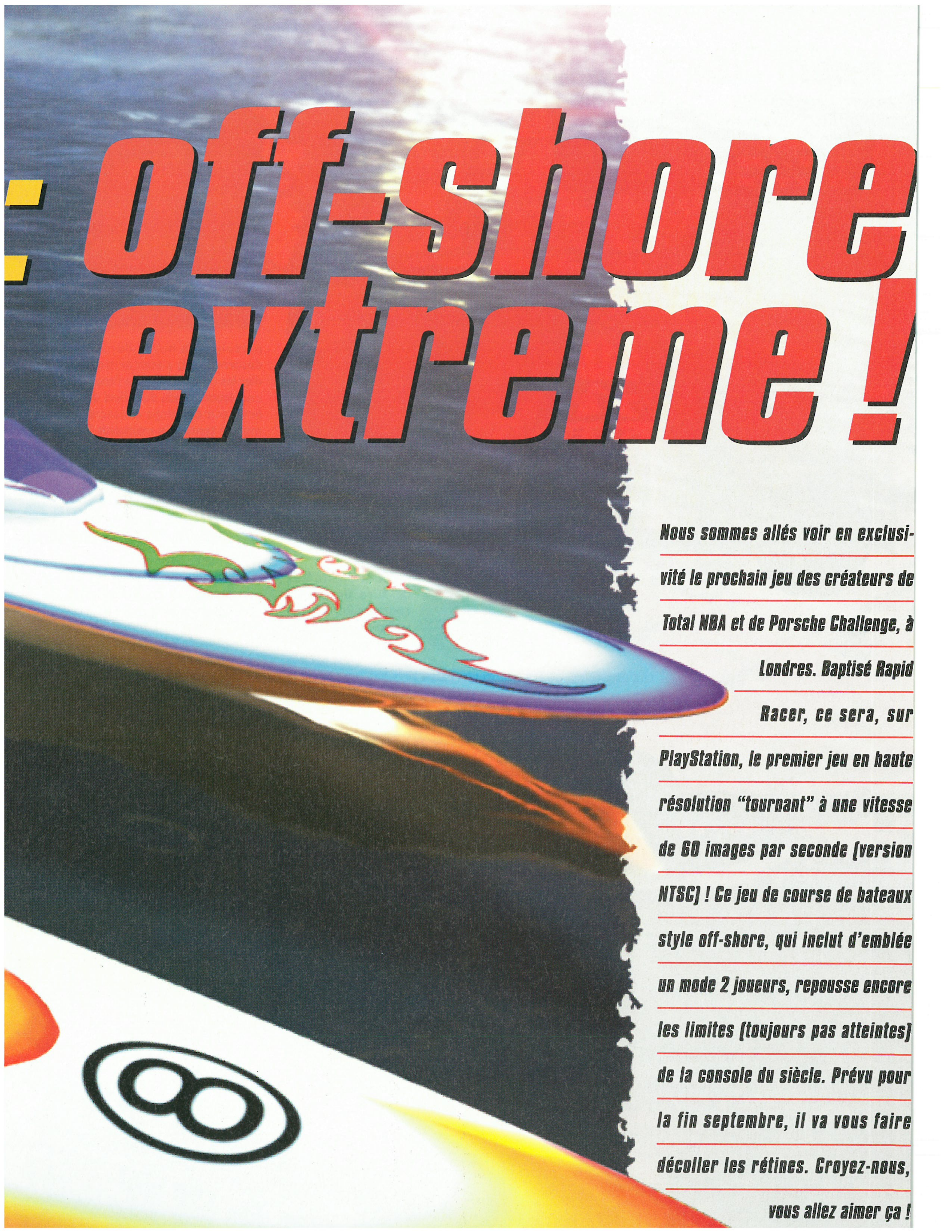
Blizzard : Warcraft 1 et 2 répondaient à une attente de la part joueurs, semble-t-il. Pour notre part, nous nous sommes simplem contentés de retranscrire une idée originale sous la forme d'un jeu vid

Pad : Quelle est la différence fondamentale entre Command & Conq et Warcraft 2?

Blizzard : Personnellement, je crois que l'univers que nous avo créé, complètement imaginaire, a littéralement séduit les joueu Peut-être en avaient-ils assez des jeux trop «terre à terre», des s

Rapid Racer

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.E.



off-shore extreme !

Nous sommes allés voir en exclusivité le prochain jeu des créateurs de Total NBA et de Porsche Challenge, à Londres. Baptisé Rapid Racer, ce sera, sur PlayStation, le premier jeu en haute résolution "tournant" à une vitesse de 60 images par seconde (version NTSC) ! Ce jeu de course de bateaux style off-shore, qui inclut d'emblée un mode 2 joueurs, repousse encore les limites (toujours pas atteintes) de la console du siècle. Prévu pour la fin septembre, il va vous faire décoller les rétines. Croyez-nous, vous allez aimer ça !

Rapid Racer



Ce bateau, arborant les couleurs du drapeau américain, est l'un des plus rapides.

L'une des trois vues dont vous disposerez (normalement) dans la version finale.

Une bagarre au couteau qui fait jaillir de belles gerbes d'eau sur le côté.

« L'idée de départ était de faire un jeu de course différent, qui incluait une nouvelle dynamique dans le genre." C'est par ces mots que Pascal Jarry, manager des jeux développés en interne chez Sony Europe, parle de son nouveau rejeton, Rapid Racer. L'homme et son équipe, responsables de Total NBA'96 et 97, et de Porsche Challenge, sont persuadés d'avoir engendré quelque chose de techniquement unique. En développement depuis déjà deux ans et demi (!), le jeu marquera à coup sûr une étape sur cette console. Durant les six premiers mois de sa gestation, une seule personne (le noyau dur en compte désormais 12) s'était acharnée à étudier les mouvements de l'eau. Courant, ondulation, rendu des effets de lumière, bref tout ce temps consacré uniquement à tenter de maintenir l'élément liquide constamment "vivant".

Techniquement encore jamais vu !

Rapid Racer peut se targuer d'être le premier jeu sur PlayStation entièrement réalisé en haute résolution (à la manière de certains titres d'arcade) et capable en même temps d'avoir une animation de 60 images par seconde (50 images/ s. pour la version PAL)! Autant vous dire que, visuellement, il n'a rien à envier aux machines cent fois plus puissantes que l'on trouve dans les salles spécialisées. "Ce que l'on a voulu faire avant tout, c'est de la simulation-arcade. Un jeu qui soit à la fois rapide, puissant et FUN !", précise Pascal Jarry. Pour avoir un tel rendu graphique, les programmeurs ont dû faire énormément de concessions sur le nombre de polygones affichés simultanément, tout en conservant la réso-

lution et la vitesse initialement prévues. "C'est un combat de tous les instants. Il a vraiment fallu rentrer dans la PlayStation pour obtenir un résultat qui nous satisfasse." Et Dieu sait s'ils sont exigeants, chez Sony ! Et plus encore lorsqu'il s'agit de leur propre produit !

Rapid Racer, c'est

- Un jeu en haute résolution.
- 60 images/seconde (NTSC).
- Un générateur de circuits (256 000 possibles).
- 6 environnements graphiques.
- Jeu de jour, de nuit, en miroir.
- Mode Ghost.
- Une douzaine de bateaux disponibles.
- Un mode 2 joueurs en écran splitté (vertical ou horizontal).
- Des musiques techno d'Apollo 440.
- 3 vues possibles.

Des milliers de circuits supplémentaires

Mais Rapid Racer n'est pas seulement une bombe visuelle, c'est aussi et surtout un jeu à part entière, extrêmement fun. "Nous pensons avant tout au joueur !", ajoute en effet Pascal Jarry. N'avoir prévu que trois bateaux de base n'est pas le fait du hasard. Au fil des courses, vous aurez en effet tout loisir d'augmenter les capacités de votre engin en "l'upgradant" selon les bonus récoltés durant la partie. Nouveau moteur, nouvelle coque, nouvelle hélice, etc. Le but sera d'abord de finir les trois premiers circuits de jour, ensuite de nuit, puis enfin en "miroir". Six thèmes graphiques (Miami, Alaska, Canyon, Canada, Jungle et Lave) sont proposés. Ce qui nous donne en tout 18 parcours. Vous aurez alors accès à de nouveaux bateaux (une bonne douzaine), ayant chacun des caractéristiques propres. Il existe également un mode Championnat, et même un mode de jeu à plusieurs, avec parties alternées, le gagnant restant sur table ou disputant la finale. Mais le fin du fin reste le générateur de circuits, qui permettra de "créer" 256 000 circuits différents ! Amusez-vous pour tous les faire ! Si l'un d'eux vous a plu, rien de plus simple : retenez les chiffres arrêtés aléatoirement par la console et réutilisez-les plus tard !

Pour la première fois, de la haute résolution sur console !

C'est beau, c'est fun, c'est techno !

Outre le côté technique bluffant et les Racer intègre aussi de la très bonne musique. "Elle colle parfaitement avec le jeu," renchérit Pascal Jarry. Elle est le fait du groupe londonien Apollo 440, dont les membres sont fanas de la PlayStation et ont pris un réel plaisir à composer, tout en jouant comme des bêtes sur Rapid Racer !" Avec ce titre, Sony montre qu'il est, une fois de plus, à la pointe de l'innovation sur cette console. Encore un produit avec lequel il va falloir compter lors de sa sortie en septembre prochain ! D'ici là, on va devoir ronger notre frein.



La résolution adoptée permet d'avoir des finesses de décors au-delà de toute espérance !

Ici, il faut foncer, point final !

Rapid Racer



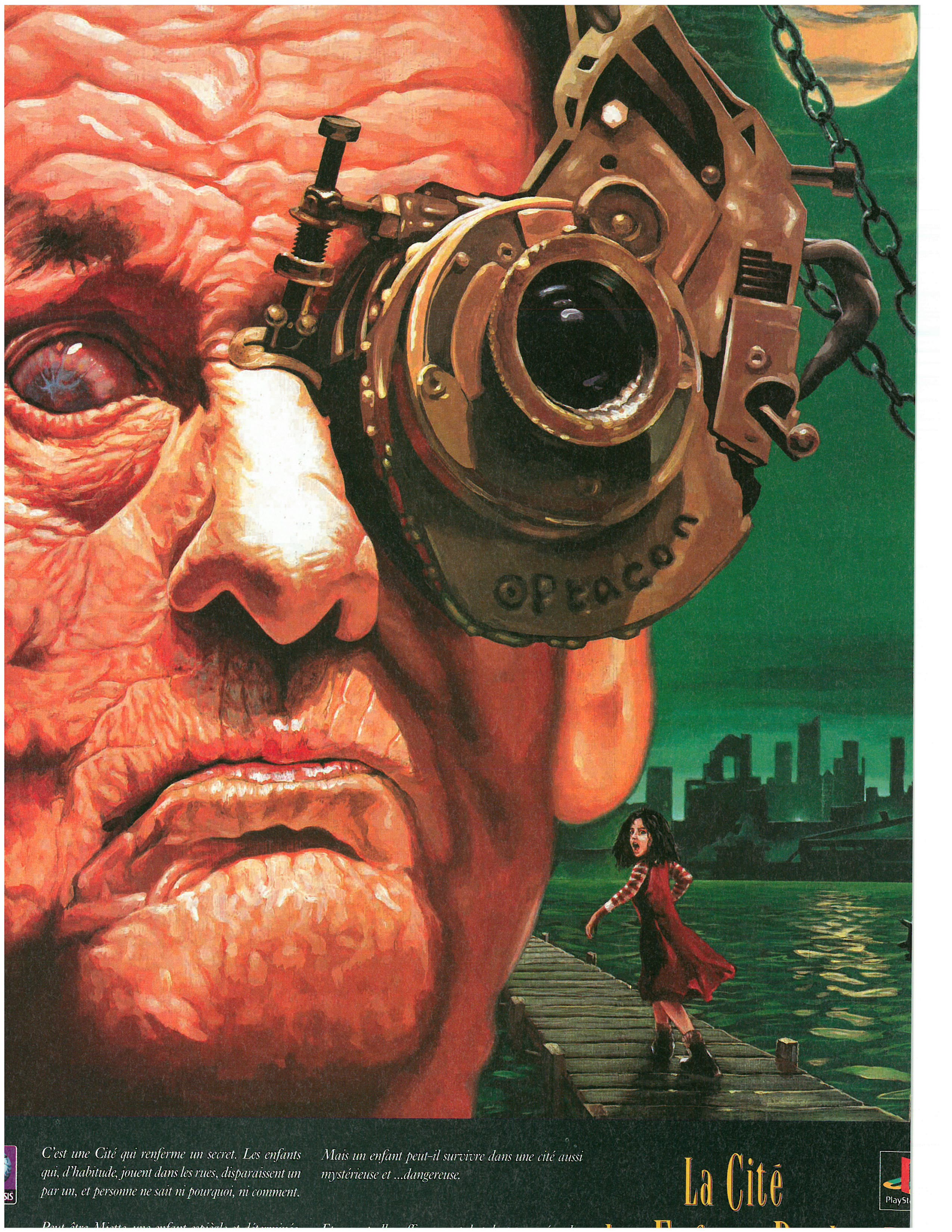
Voilà ce qu'est capable de générer l'eau de Rapid Racer : des vagues superbes, avec des textures ultra-réalistes ! Il faut les voir bouger.

Double joystick analogique vibrant !

Au Japon est sorti récemment un joypad avec deux petites manettes analogiques, pourvu d'un "moteur" qui émet des vibrations lorsque le jeu s'y prête. Eh bien, ce petit bijou, qui fonctionne déjà avec Tobal 2, sera également prévu pour fonctionner avec Rapid Racer. Sensations sur les vagues garanties !

A vous de finir la course en tête et de vaincre vos 7 adversaires.

"Techniquement, nous marquons une étape importante sur PlayStation"


optacon
C'est une Cité qui renferme un secret. Les enfants qui, d'habitude, jouent dans les rues, disparaissent un par un, et personne ne sait ni pourquoi, ni comment.
Mais un enfant peut-il survivre dans une cité aussi mystérieuse et ...dangereuse.
La Cité

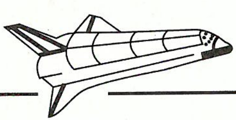
VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE — 499 F

DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	489,00
DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	329,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**449,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	**249,00**
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
WORMS	349,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00



Promos

ASTERIX	169,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	149,00
PACK ATTACK	149,00
PAC MAN 2	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
SHAQ FU	129,00
STARGATE	149,00
SUPER BC KID	**149,00**
TERMINATOR 2	**99,00**
TINTIN AU TIBET	249,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**299,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZOOP	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3



Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
FEDA	**199,00**
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	390,00
YS 5	399,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1690 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

CD — CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

Megadrive

FIFA 97 (EUR)	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00
J. MADDEN 97(EUR)	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**
• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	169,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
GYNOUG (EUR)	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	**199,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI (EUR)	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**149,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
RISTAR (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
TIME KILLER (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CAPTAIN QUAZAR	99,00
CASPER (NTSC)	**199,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,0
SNOW JOB	99,0
SPACE HULK	**99,0**
SPACE PIRATE	99,0
STAR BLADE	99,0
STATION INVASION	99,0
STELLA 7	79,0
STRIKER	99,0
SYNDICATE	99,0
THEME PARK	99,0
TOTAL ECLIPSE	99,0
VIRTUOSO	99,0
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,0
WING COMMANDER 3	**99,0**
ZNADNOST	**99,0**

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD .... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
ART OF FIGHTING 2	390,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	690,00
FATAL FURY REAL BOUT	690
KARNOV'S REVENGE	249
SAMOURAI SHODOWN III	**690,**
WORLD HEROES II	249
WORLD HEROES II JET	349

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
ART OF FIGHTING 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**299,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KABUKI KLASH	199,00
KARNOV'S REVENGE	199
KING OF FIGHTER 96	**449**
KING OF FIGHTER 96 COLL.	299
KING OF MONSTER 2	199
MUTATION NATION	199
NINJA MASTER	349
POWER SPIKES	149
PULSTAR	199
RAGNAGARD	349
ROBO ARMY	199
SAMOURAI SHODOWN 4	**449**
SAMOURAI SHODOWN 3	299
SUPER SIDE KICK 2	199
TWINKLE STAR SPRITES	399
VIEW POINT	199
WORLD HEROES PERFECT	199



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire

PARIS
36, rue de Rivoli

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES


Vous êtes convié par SONY
et le 3615 JOYPAD à
LA BASTON DU SIÈCLE
SUR PLAYSTATION
SOULBLADE
namco
PlayStation
SAMURAI SHODOWN III
SNK
PlayStation
THE KING OF Fighters '95
Gagnez un jeu par jour
parmi le must des jeux de combat :
SoulBlade, Samurai Shodown III & King of Fighters 95
PlayStation
SONY



News

Les avant-premières des jeux européens, américains et japonais qui arriveront chez vous un jour... Peut-être.



1/ Zelda 64 (Nintendo 64 Jap')
On ne résiste décidément pas à vous montrer de nouvelles images de ce futur jeu mythique (on l'espère !). (Pages 34 à 36).

2/ Grandia (Saturn Jap')
Game Arts réinvente le RPG ! Vous croyiez avoir tout connu dans le genre, eh bien vous vous trompâtes ! Suivez le guide... (Pages 38 - 39).

3/ Marvel Super Heroes (PlayStation Jap')
Les super héros sont de retour ! Et les Marvel en particulier. Découvrez leurs premiers pas sur PlayStation. (Page 48)

4/ Crash Bandicoot 2 (PlayStation US)
Ben voilà, elle est là, la suite tant attendue du bandicoot le plus débile du monde ! (Page 53).

5/ ISS 64 (Nintendo 64 Euro)
Ne cherchez pas, c'est de la folie furieuse ce jeu. Et accessoirement, le plus grand de tous les temps !!! (Page 54).

6/ Dark Rift (Nintendo 64 US)
Le jeu de baston risque gentiment de devenir véritablement impressionnant dans les prochains mois. Et la N64 prouve qu'elle a du talent ! (Page 53).

Ce mois-ci, comme souvent avant la période très faste de l'été, c'est un peu l'avalanche en matière de news. Les éditeurs font le forcing pour présenter leurs futurs produits, qu'ils ne mettront sur le marché que dans la période de septembre-décembre. Ne vous étonnez donc pas d'en avoir plus que de raison ! Et pour toutes les machines en plus. Ne loupez pas le prochain numéro, ça risque de faire encore plus mal ! Et voilà...

Jean Alesi, qui veut une Ferrari...







OkutaRok
Ces pieuvres vivent sur la terre ferme.



Zelda 64 No Densetsu

EDITEUR : NINTENDO
SORTIE : 1997
DISPONIBILITE EUROPE : BEN OUI, T'AS RAISON

nintendo 64

Dans la hiérarchie des méga-hits de Nintendo, s'il est un titre qui se trouve juste en dessous de Mario, c'est certainement Zelda. Zelda no Densetsu (la Légende de Zelda) a formé au RPG-Action des générations de joueurs, de la NES à la Super Nintendo, en passant par la Game Boy. Sonnez trompettes, résonnez tambours! Link est de retour, en forme et en 3D !

Comme pour certains autres de ses programmes, tel Star Fox, Nintendo a décidé de convertir sur la Nintendo 64 une version existant auparavant sur ses consoles 8 ou 16 bits, plutôt que de créer un jeu original. L'intérêt de Zelda vient donc de la façon dont la N64 va permettre de représenter, en 3D, de façon vivante et dynamique, un univers que l'on ne connaissait jusqu'ici qu'en 2D, même si l'éditeur n'a pu s'empêcher de rajouter quelques éléments originaux.

Un Zelda comme d'habitude

Pas de surprises extraordinaires donc, en perspective : le scénario est pas-



Stalfos
Equipés d'un sabre, d'un bouclier, de bottes et de gants, ces squelettes hantent les donjons.

Dodongo
Croisement entre un rhinocéros et une espèce de dinosaure, cette créature pesante a tendance à



Bô
Ce fantôme flotte au dessus du sol, et transporte une lanterne allumée. Il se déplace en zigzag. On le rencontre généralement dans les forêts.



Un monde gigantesque attend le héros !

Le DD de Nintendo en panne?

Depuis que Nintendo a annoncé que Zelda sortirait finalement d'abord dans une version cartouche, les rumeurs vont bon train sur l'avenir du DD... Selon la version officielle, après la version cartouche de Zelda, devrait sortir une version plus complète (comprenez : avec des séquences cinématiques). Mais d'aucuns pensent que l'annonce par Nintendo de l'existence d'une version cartouche pour Zelda, n'est rien d'autre que l'avis de décès du DD 64...
Celui-ci avait été annoncé principalement pour pouvoir permettre à Myamoto de créer un Zelda sur N64. Et finalement, puisque les programmeurs ont trouvé le moyen de tout faire tenir dans une super-cartouche, on ne voit plus très bien quel intérêt auraient les joueurs à acheter un lecteur DD. Surtout que Nintendo a, jusqu'à présent, une expérience plutôt amère des add-ons pour ses consoles. Enfin, n'oublions pas qu'au Japon, les possesseurs de N64 sont en grande majorité des enfants assez jeunes, aux ressources financières limitées.

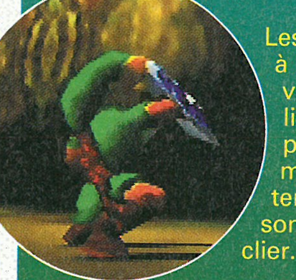
sablement identique à celui de la version Famicom (NES) d'il y a quelques millions d'années. Vous incarnez Link, le petit elfe avec son sourire niais et son bonnet vert. La Tri-Force s'est désagrégée. Votre mission consiste à battre la campagne afin d'en retrouver les morceaux. Le principe est toujours le même : vous discutez avec les quidams, qui vous donnent les renseignements et indications nécessaires pour accomplir vos quêtes. Celles-ci vous permettent de mettre la main sur une série d'objets magiques qui vont vous simplifier largement la vie : bottes spéciales, épée redoutable, fraises Tagada... Une partie des endroits que vous devrez explorer est dissimulée à vos regards. Il faudra découvrir l'entrée, quitte à manipuler quelques interrupteurs, ou à faire exploser quelques bombes.



Iron Knight
C'est le seul nouveau personnage des six présentés ici. Il est cependant basé sur un Knight qui existait déjà dans le Zelda 8 bits.

Savez-vous manier l'arc et l'épée?

A tout seigneur, tout honneur ! Commençons par le héros que vous incarnez. Link se déplace dans la version N64 très rapidement, et avec fluidité. Il dispose de deux armes (pour peu que vous ayez réussi à mettre la main dessus) : une épée et un arc.
L'épée est son arme favorite. La version N64 de Zelda est d'ailleurs nettement plus réaliste dans les combats. Sans atteindre le réalisme d'un jeu comme Bushido Blade, Link peut désormais donner des coups d'épée de haut en bas, ou bien latéralement, de droite à gauche.
L'arc est une arme appréciable, car elle lui permet de se battre de loin, en évitant un corps à corps qui comporte toujours des risques importants. L'arc est aussi très utile pour déclencher des interrupteurs à distance !



Les mouvements de Link sont à la fois beaucoup plus variés et nettement plus réalistes. Ainsi, Link peut désormais s'abriter derrière son bouclier.

Et, presque instantanément, le danger passé, il contre-



Une sortie attendue

Le jeu est prévu officiellement pour l'année 1997. Comprenez par là qu'il sortira (au mieux...) pour le Nintendo Space World de novembre au Japon, ou au plus tard, en décembre. Sortie mondiale? Bonne question. Nintendo fera tout pour que cela soit possible. Mais le jeu devant être le premier du genre à utiliser de nouvelles cartouches de très haute capacité, il est probable que Nintendo ne dispose pas d'un stock suffisant pour fabriquer les millions de cartouches que vont s'arracher japonais et, avec un peu de chance pour eux, américains ! Alors, si vous me parlez de l'Europe, y'a comme qui dirait le temps. Et puis d'abord, l'Europe, c'est où exactement?

Banana San

Une sortie prévue pour novembre 97 au Japon

WallMaster
Main mystérieuse qui surgit du mur, elle s'empare de Link et le jette en dehors du donjon dont el est la gardienne.



Un monde varié pour Zelda 64

Même si Nintendo n'a pas encore communiqué tous les futurs endroits dans lesquels le jeu va se dérouler, nous en connaissons cinq. Tous les décors sont constitués en 3D, à l'aide de polygones. Il est donc possible de voir la scène de tous les côtés possibles.

• La Forêt

C'est un lieu indispensable, car vous y trouverez l'épée qui vous permettra de tailler facilement dans la masse.



• Les Cavernes

Les sous-sols de Zelda sont souvent constitués d'endroits intéressants.



Le pont suspendu n'a pas l'air très solide. Mais si vous voulez tout explorer, il faudra bien passer par là.



Ici, le plus dur ne vient pas des attaques de l'adversaire, mais plutôt de la topologie des lieux, qui fait que le moindre faux-pas est mortel.

• Le Lac

Autour du lac se trouvent pas mal de bâtisses, et de villages. Ils s'agit donc d'un endroit très riche en information.



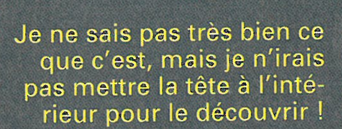
• Les Donjons

Ils sont, en général, peuplés d'adversaires balèzes et regorgent de pièges et autres chausses-trappes. Mais il faudra cependant les visiter, car c'est généralement là que l'on trouve les objets les plus utiles.



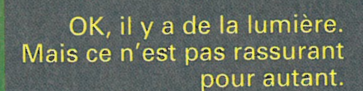


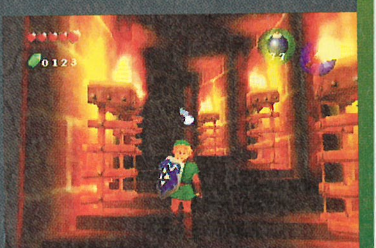
L'entrée d'un donjon.





Je ne sais pas très bien ce que c'est, mais je n'irais pas mettre la tête à l'intérieur pour le découvrir !





OK, il y a de la lumière. Mais ce n'est pas rassurant pour autant.

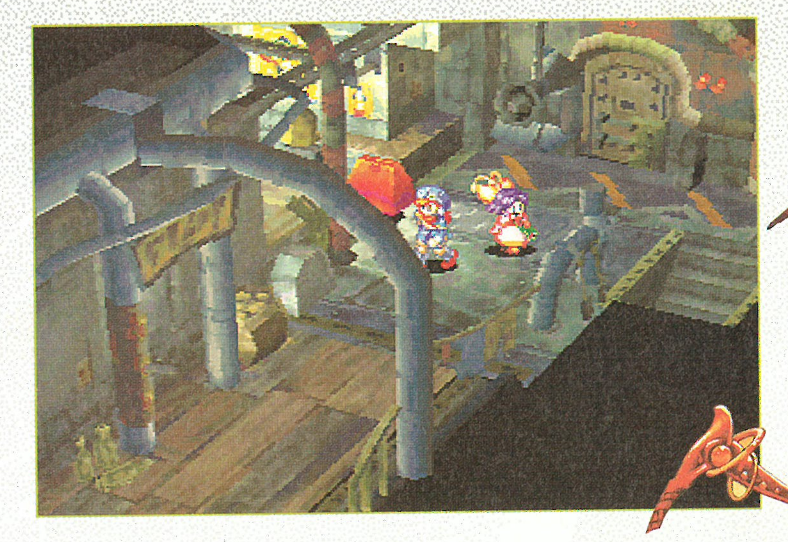



MAJOR
Telster
Ancheta


HAT-TRICK
FW
MEXICO
Diaz


0-0
ASIAN SOCCER
Kim
Antonini







Après avoir été annoncé il y a déjà quelques mois de cela, mais reporté, Grandia s'annonce comme LE jeu de rôle-action de la Saturn. On peut espérer le voir arriver en France pour le début de l'année 98.

EDITEUR : GAME ARTS
DISPONIBILITE EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

Saturn

La première chose qui surprend lorsque l'on joue à Grandia, n'est autre que l'impression de dynamisme et de vivacité qui s'en dégage. L'univers de Grandia n'est pas un monde figé et vide, que les héros ne font que traverser en attendant de rencontrer une bande de sales bêtes à occire, ou un donjon à visiter.
Les rues des villes, les coursives des bateaux... sont peuplées de personnages qui s'activent, discutent et vivent leur vie. Vous pouvez parler à certains, mais d'autres ne sont là que pour le réalisme. Quel changement par rapport à la quasi-totalité des RPG, où l'on est sensé visiter la grande place d'une capitale, et où l'on rencontre trois pelés et un tondu ! Dynamisme encore, grâce à l'interaction des personnages avec le décor. Les murs s'ouvrent lorsque vous déclenchez le bon mécanisme secret. Vous devrez monter dans un wagonnet, et même sauter de celui-ci dans un autre. Les ascenseurs montent et descendent. Lorsque vous verrez, ne serait-ce que la plus banale poubelle dans le décor, n'hésitez pas à





Les rues de Parm fourmillent de vie et d'activité.

L'éditeur, à qui l'on doit Sylpheed et Gun Griffon, préparerait-il le





Une des cabines du bateau dans lequel vous partez taquiner l'aventure.

l'ouvrir pour l'explorer. Un simple robinet tourné laisse jaillir de l'eau... Les moyens de déplacement sont nombreux et variés : ils vont d'un navire à vapeur, à une espèce de char, en passant par un curieux véhicule volant...
Grandia utilise un système de représentation qui, en combinant 3D et 2D, permet d'avoir un certain réalisme, tout en gardant un style "Animé" dans la plus pure tradition nippone. Les décors sont en 3D polygonales. Animés en temps réel, ils permettent de voir les scènes sous différents points de vue. A l'intérieur de ces décors en polygones se déplacent des personnages représentés sous la forme de sprites 2D. Mais la diversité des étapes intermédiaires des animations et la richesse des mouvements que peuvent effectuer les héros, sont proprement stupéfiantes. Game Arts est actuellement très discret sur le système de combat. Précédemment, l'éditeur avait présenté un système appelé "Action Battle System". Celui-ci permettait au joueur une série de libertés, visant à rapprocher Grandia des jeux de combat orientés action. Un dispositif, l'Auto-battle, autorisait cependant les plus fainéants à laisser le jeu se débrouiller tout seul lors des affrontements : il suffisait alors d'admirer le déroulement des affrontements, en comptant les mandales reçues par les Pas-beaux. Mais il semble que, récemment, Game Arts ait décidé de revoir son système, pour y apporter une série d'améliorations. Le jeu y perd en ponctualité, mais on ne devrait pas être déçu du résultat...

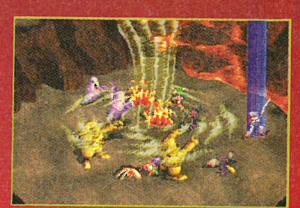
Banana San



Au coeur de la bataille



Voici un exemple de combat : ceux-ci sont extrêmement colorés, et dynamiques. Vos troupes sont mal en point car l'adversaire est de taille : les espèces de golems essaient de vous écraser dans leurs grosses paluches, les fantômes et les gargouilles sont agressives... Bref, tout va pour le mieux dans le pire des mondes.



C'est le moment de farfouiller dans votre "recueil des trucs, astuces et sortilèges du petit magicien", pour voir si un petit sort ne pourrait pas améliorer les choses.

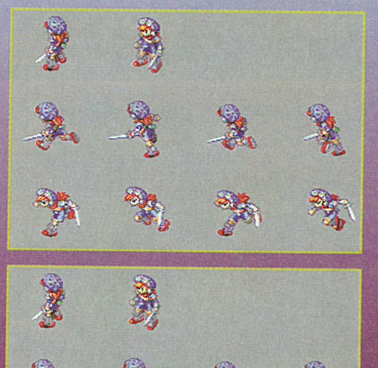
Et c'est parti pour une tornade, doublée de...



... de je ne sais pas exactement quoi, mais ça a l'air efficace !

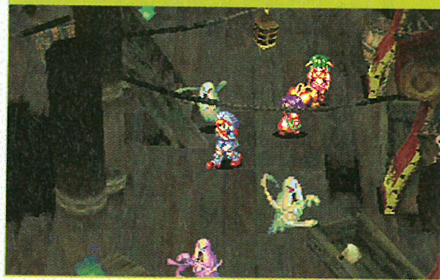
La gesticulite aiguë

La qualité de l'animation de Grandia est décoiffante. Justin saute, court, rampe, marche... et cela dans toutes les directions ! Une véritable équipe spécialisée dans l'animation s'est occupée des sprites des personnages, qui se déplacent avec un réalisme digne des meilleures productions de Disney!





Dans la galère hantée, vous aurez à combattre des hordes de fantômes.



Le fin mot de l'histoire...

Justin a quatorze ans. Il habite le port de Parm. Il veut devenir aventurier, comme son père, mais l'époque n'est plus aux grandes découvertes... Sur les conseils du conservateur du musée de la ville, il se glisse dans une zone interdite, dans laquelle des militaires effectuent des fouilles archéologiques dans les ruines d'une civilisation disparue. Grâce à la

この船の蒸気機関は
いまのとこ　世界中で
最高の馬力なんだぜ

Tout bouge, on vous dit ! Les bielles s'agitent



GUNDAM THE BATTLE MASTER

EDITEUR : BANDAI
DISPONIBILITE EUROPE :
NON PRÉVU EN FRANCE

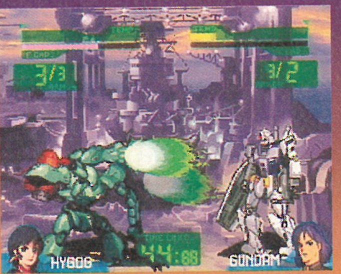
Récemment, Bandai a annoncé une série de jeux basés sur la licence d'un animé mythique au Japon, Gundam. Après le jeu de rôle et le jeu d'aventure, l'éditeur japonais se lance dans la baston, avec Gundam The Battle Master, "jeu-de-mandales-dans-la-tronche" par excellence.



La turie en détails

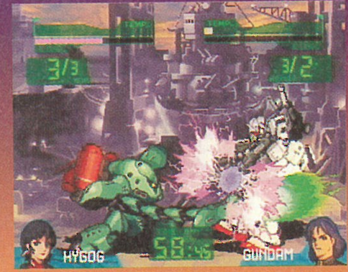
Les différentes attaques sont représentées avec un luxe de détails qui rappelle la qualité des jeux de baston de Capcom.







On prend un peu d'élan…

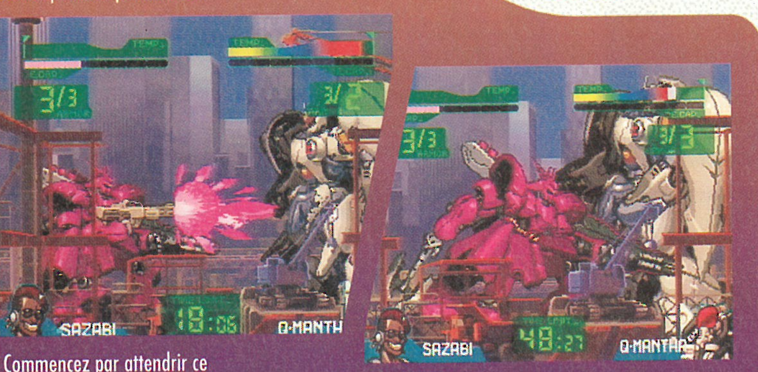


…et on balance le tout dans la figure !

Du zen et des zooms

Le CD-Rom gère un système de zooms automatiques, lors des combats suivant la distance à laquelle se situe les deux protagonistes. Le jeu dispose de plusieurs tailles de chacun des sprites des MS. Et ils sont ainsi utilisés sans dégradation de qualité, permettant au joueur de bénéficier d'un niveau de détails optimal en permanence.





Commencez par attendrir ce





Avec une licence aussi prestigieuse, on aurait pu s'attendre à une de ces adaptations bâclées dont les éditeurs ont le secret. Or, surprise, ce jeu de baston s'avère très sympa. L'animation des Mobil Suits (MS) est très convaincante. En effet, les programmeurs ont recours à un système baptisé "motion parts system", qui garantit des mouvements aussi variés que réalistes. Chacune des parties importantes de l'armure des MS est animée indépendamment des autres. Autant dire que les détails de l'animation sont étonnants et la fluidité parfaite.

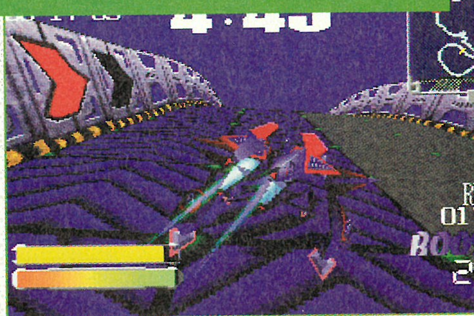
Des robots tout beaux

Parlons des Mobil Suits, car ils constituent sans doute le principal attrait du jeu. Gundam The Battle Master reprend l'équipe de choc de l'animé. Comme le scénario original, le jeu est censé se dérouler quelques années après la série, et on trouve une série de nouvelles carcasses, tel le Sazabi, le GP02A ou le Haigoku. Le réalisme est poussé à l'extrême, puisque l'armure des MS conserve les traces d'impacts et de coups. Vous pouvez ainsi vous rendre immédiatement compte des dégâts infligés à l'adversaire, sans même jeter un coup d'œil à ce qui fait office de jauge de vitalité. Tout simplement génial ! Toutefois, le jeu n'est pas





Defeat Lightning comporte un mode Story, et un mode Training particulièrement riche (avec différentes options, de la classique Time Attack au Crush Carnival) qui permet de s'essayer aux différents circuits.



EDITEUR : D CRUISE
SORTIE : DISPONIBLE AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : ALLEZ SAVOIR...

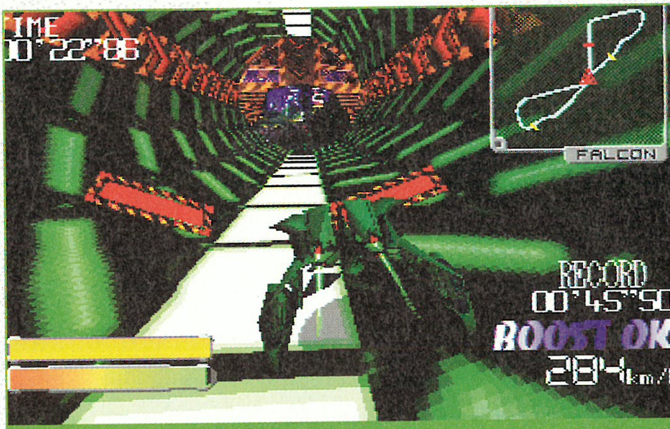
PlayStation





Le temps de réponse hyper court permet d'avoir des engins qui réagissent au doigt et à l'œil.

Defeat Lightning est un jeu conçu par une société surgie de nulle part : D Cruise. Ce studio de développement d'une dizaine de passionnés de jeux vidéo a, pour son premier titre, réussi à proposer une course/baston, qui, si elle manque un peu d'originalité, n'en est pas moins très soigneusement réalisée.



L'impression de rapidité due au défilement du circuit est très convaincante.

Defeat Lightning ne demande au joueur que deux qualités : avoir d'excellents réflexes, et ne pas craindre de jouer des coudes ! Embarqué dans une série de courses en compagnie de trois autres concurrents, il va devoir non seulement se frayer un chemin, mais carrément éliminer ses petits camarades à grands coups de poings.

La course se présente comme un "ride" étroit qui s'enroule sur des kilomètres, et dont les dénivelées donneront mal au cœur au plus marin des joueurs. Imaginez un grand huit de fête foraine en plus long, et plus tarabiscoté, et vous aurez une petite idée des circuits qui vous attendent !

Vous pilotez des sortes de Mobile Suit/Robots géants, les Bikles, qui remplacent dans le futur les automobiles comme moyen de locomotion. Non contents de tracer à plus de 300 km à l'heure, les Bikle sont équipés d'un booster dans le dos qui leur permet de voler dans les airs. Cette capacité est décisive, car elle vous permettra de trouver des "raccourcis" lors des courses, en passant par exemple d'une boucle du circuit à une autre au moyen d'un bond prodigieux. Mais les choses ne sont pas aussi faciles, car votre booster ne durera qu'un court instant. A vous ensuite de faire jouer vos talents de stratèges : faut-il mieux tout brûler d'un seul coup pour arriver en tête? Ne vaut-il pas mieux l'utiliser par petits coups, pour dépasser le peloton ou pour franchir un passage un



Le principal regret des joueurs viendra certainement

De l'auto au bikle

Dans le futur, les véhicules à essence, jugés trop polluants, sont interdits. On trouve un nouveau système, le HAD, qui équipe des espèces de robots, à l'intérieur desquels viennent prendre place les pilotes. Atteignant des vitesses de Formule 1, ils sont conçus pour résister aux pires gamelles. Une compétition, le Cyball, fait concourir différents véhicules de ce genre. Il est dit que le vainqueur pourra exaucer son vœu le



Suivant la célérité et la méthode avec lesquelles on remporte la victoire, on peut recevoir un bonus, tel que voir sa jauge de vitalité se remplir un peu.



Geese, avec Krauser et Mr Big, forment une nouvelle équipe : la Boss Team.



EDITEUR : SNK
DISPONIBILITE EUROPE :
PAS PRÉVUE À CE JOUR

play station

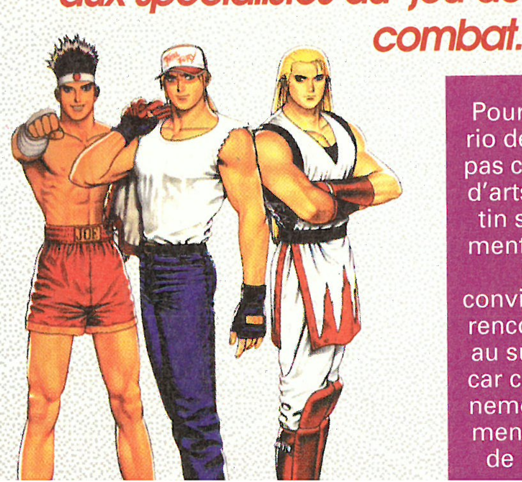
Plus qu'une révolution, c'est une évolution...

Chaque année, SNK nous propose une nouvelle édition de son King of Fighters. Le cru PlayStation 1996 est annoncé pour l'été au Japon, un an après sa sortie en arcade. Au programme, une série de petites nouveautés destinées à rendre KoF'96 accessible à tout un chacun, et pas seulement aux spécialistes du jeu de combat.

Il est désormais possible de reculer ou d'esquiver de multiples façons.



KoF'96, à l'instar des épisodes précédents, est plus une évolution qu'une révolution. Année après année, SNK peaufine son jeu, ajoutant une ou deux options, modifiant les attaques spéciales et les décors, et améliorant son système de combat, le TBS (Team Battle System).
Chaque nouveau KoF connaît son lot de disparus... et de petits nouveaux. Cette fois-ci, Heidern, Saisyu Kusanagi, Takuma Sakazaki, Billy Kane et Eiji Kisaragi s'en sont allés... Et ce ne sont pas moins de neuf nouveaux combattants qui font leur apparition : Leona, Kasumi Todo (tout



Pour une fois, le scénario de KoF'96 ne raconte pas comment un tournoi d'arts martiaux clandestin s'organise, et comment les meilleurs combattants y sont conviés... Cette fois-ci, la rencontre a lieu au vu et au su de tout le monde, car c'est devenu un événement aussi mondialement connu que la date de mon anniversaire.

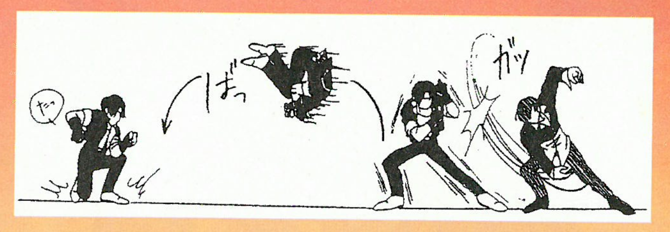




Il est désormais possible d'assigner une combo à un bouton du contrôleur. Cette option est destinée à rendre le jeu plus facilement accessibles aux novices.

Des nouveautés qui tuent

Une bonne partie des innovations concerne bien évidemment les combats. Parmi les multiples changements, lorsque l'on se bat dans les airs, on peut se mettre en garde pour éviter une attaque mais pas contre-attaquer avant d'avoir touché le sol. Les trois niveaux de saut possibles permettent des combinaisons aérodynamiques dignes des meilleurs acrobates. Les attaques spéciales à l'aide de Power Max sont devenues plus efficaces, mais plus difficiles à exécuter. Lors des Guard Cancel, les possibilités de rompre le combat sont beaucoup plus importantes : saut en arrière, roulé-boulé en avant… Bref, même pour qui maîtrise parfaitement KoF'95, la nouvelle version offre assez de surprises et de nouveautés pour occuper un moment.



King of Fighters se bonifie avec les ans

droit sorti d'Art of Fighting), Vice, Mature, Geese Howard et Wolfgang Krauser (de Fatal Fury), Mr Big (de Art of Fighting) ainsi que deux nouveaux boss, Goenitz et Sinraku Tchizuru. Autant de nouveaux combattants à découvrir pour tous les fans de combos et autres coups dans la tronche. Quant à la sortie du titre en France, elle dépendra du succès de King of Fighters'95, disponible depuis le mois dernier en magasin. Aux joueurs de juger si cette nouvelle mouture mérite toute leur attention. Chez nous, le KoF, c'est une religion, alors...

Banana San

Un mode Musique

SNK a ajouté dans la version PlayStation un "Extra Mode". L'option "Music" permet d'écouter n'importe laquelle des nouvelles musiques que comprend KoF'96. Grâce à l'option "Private", il est possible de visualiser les attaques spéciales des combattants, lesquels disposent tous de nouvelles combos.

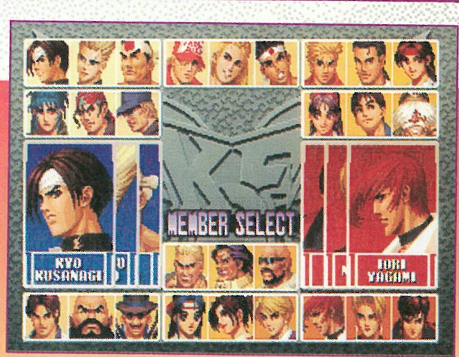
Les décors sont encore plus soignés que d'habitude, avec davantage de scènes animées, comme cet écran géant, en haut à droite de l'écran, qui diffuse de courtes animations en boucle.



En mode Team Edit, suivant les personnages que vous avez réunis, ces derniers s'entr'aideront avec plus ou moins d'efficacité.

Jeu par équipes : 2925 combinaisons

On retrouve aussi dans la cuvée 1996, le système de KoF'95 du TBS (Team Battle System) qui comprend le mode Team Tatsei (combat par équipes, qui permet aux deux autres membres de secourir le troisième, en cas de besoin) et le Team Edit qui permet de concevoir sa propre équipe, en choisissant trois personnages parmi les vingt-sept combattants du jeu des neuf équipes (soit 2 925 combinaisons possibles !). Attention toutefois au choix des combattants : désormais KoF gère trois niveaux d'inimitié entre les membres d'une même équipe. Les relations peuvent être bonnes, normales ou carrément inamicales. Si vous choisissez de constituer une équipe de malabars qui se vouent une franche et cordiale haine, vous risquez de ne jamais voir la fin de jeu !



La 3D donne un réalisme inégalé aux mouvements.



Gôki, l'ancien gros balèze des SF passés, est désormais un combattant comme les autres.

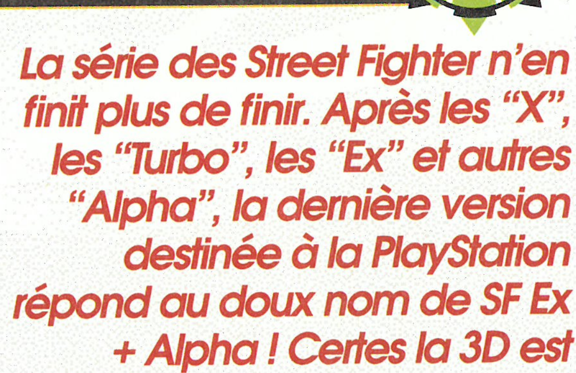
Street Fighter : la série qui n'en finit plus de finir



STREET FIGHTER EX + ALPHA

EDITEUR : CAPCOM
SORTIE : NON COMMUNIQUÉE
DISPONIBILITE EUROPE : PAS PRÉVUE

PlayStation



La série des Street Fighter n'en finit plus de finir. Après les "X", les "Turbo", les "Ex" et autres "Alpha", la dernière version destinée à la PlayStation répond au doux nom de SF Ex + Alpha ! Certes la 3D est convaincante, certes on est toujours content de retrouver les combattants de la série. Mais, M. Capcom, ne serait-il pas temps de nous proposer quelque chose de plus nouveau et original?

Reprenant un principe de jeu similaire à celui de Street Fighter Ex, SF Ex + Alpha est entièrement réalisé en 3D, avec des décors de fond en 2D. Par rapport aux épisodes de SF réalisés en 2D, les animations sont un peu moins fluides et les attaques spéciales légèrement moins impressionnantes. Mais, 3D oblige, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes, grâce à des mouvements de caméra qui mettent en valeur le moindre coup de poing ou coup de pied sauté.

Comment briser la garde adverse

Parmi les points principaux du jeu, il faut citer le "Super Cancel" et le "Guard Break". Le Super Cancel est la version améliorée du Cancel, qui permet de bloquer une Combo. Le Super Cancel permet désormais de bloquer une Super Combo. Quant au Guard Break, il permet d'exploser la garde de l'adversaire. Pour cela, le joueur doit presser en même temps le bouton kick et le bouton punch du contrôleur. Bien entendu, il faut le faire en combinant un coup de pied et un coup de poing de même niveau. Ainsi, si vous

Le sexe faible se

A quelques détails près, Street Fighter Ex dans votre PlayStation



Tous les personnages de SF Ex+ sont là, et même ceux qui sont cachés, pour autant que vous sachiez les mériter...

donnez un coup de pied haut, il ne faut pas placer un coup de poing bas niveau. Le Guard Break est très sympa, mais n'en abusez pas : la jauge Super Combo descend très rapidement à chaque fois que vous l'utilisez...

A vous les boss de SF Ex !

SF Ex+A est, à la base, la version PlayStation de SF Ex. Pas étonnant donc que l'on retrouve les points principaux de la version arcade. On peut désormais utiliser les cinq persos cachés de SF Ex, pour peu que l'on parvienne à certaines conditions optimales (combat terminé avec un Perfect, par exemple). On peut même utiliser le mauvais Ryu, qui était un perso caché de SF Ex+. Vêtu d'un karaté-dogi rouge (et pas blanc comme le vrai Ryu), il utilise les mêmes techniques de combat que Ryu, en plus agressif. Il est même possible de combattre en choisissant les boss Vega ou Galuda.
Sakura et Dalshim, qui venaient de SF Ex+, sont aussi présents. Dalshim (avec ses capacités de yogiste caoutchouteux renforcées par toutes les possibilités qu'apportent le Guard Break et le Super Cancel) risque fort de devenir l'un des personnage préférés des joueurs de SF Ex+A.

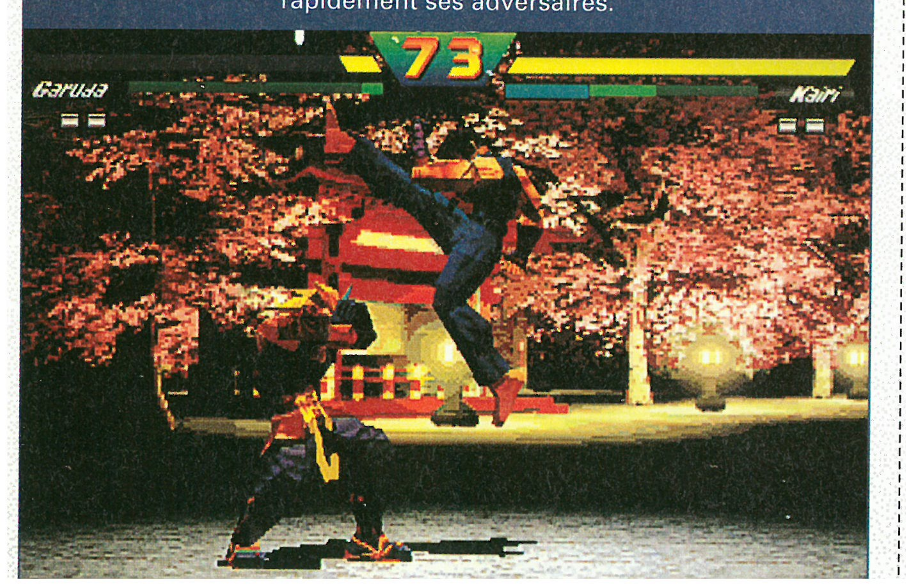
Banana San

Les plus du Alpha

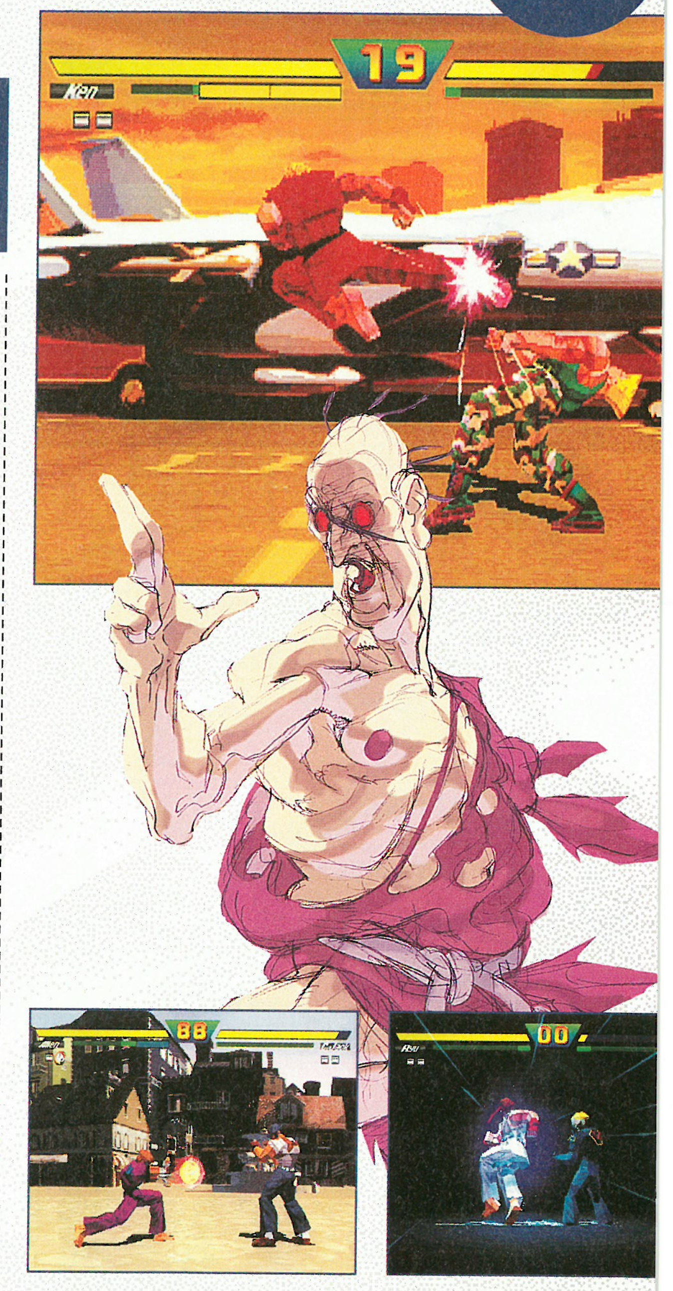
L'Alpha correspond donc aux différences entre le Street Fighter Ex+ (arcade) et la version PlayStation. Elles ne sont pas énormes, et seuls les otakus de la version arcade risquent de les découvrir.

- Les attaques ont été un peu modifiées.
- La couleur et l'aspect esthétique des combattants ont été modifiés.
- Les fins des Combos des protagonistes ont été changés.
- La jauge des Super Combos progresse d'une façon différente.
- Kairi dispose d'une nouvelle Super Combo.

Kairi dispose d'une nouvelle Super Combo, qui a tendance à calmer rapidement ses adversaires.



Ken et Guile ne semblent toujours pas réconciliés !



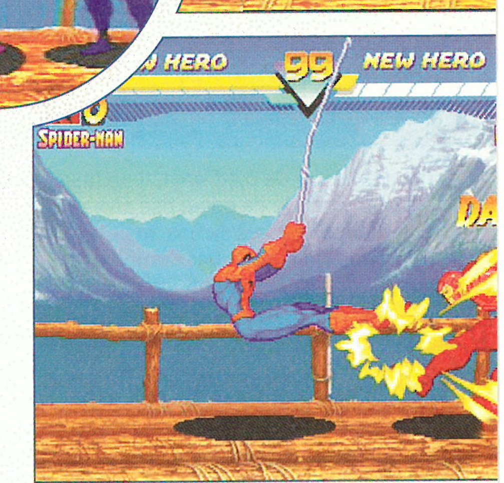
Pourquoi une version Alpha ?

Pourquoi le nom SF Ex + Alpha? Concernant l'arcade, Capcom a voulu par SF Ex (pour Expert), faire comprendre au joueur qu'il s'agissait d'une version de Street Fighter en 3D. La version de SF Ex+ se différencie de SF Ex par quelques nouvelles animations et nouveaux personnages (dont le double maléfique de Ryu). Pour la version console, Capcom a ajouté Alpha pour signifier qu'il ne s'agit pas de la version arcade, mais bien d'une version PlayStation, comportant quelques modifications.





Les versions Saturn et PlayStation, quasiment identiques, seront disponibles au même moment.





saturn

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBILITÉ : ÉTÉ AU JAPON
DISPO EUROPE : PAS AVANT 98

PlayStation



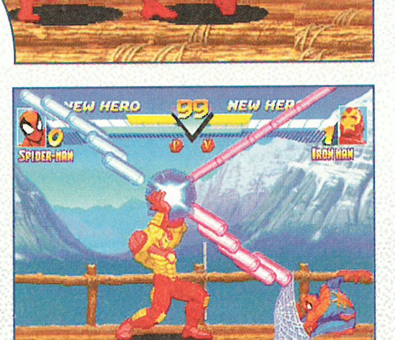
Super pouvoirs et collants moulants, le pied !

Alors que Marvel Super Heroes Vs Street Fighter vient d'être annoncé, Capcom présente une conversion sur Saturn et PlayStation d'un de ses jeux d'arcade mettant en scène ces héros baraqués en collant moulant, qui sont à l'Amérique ce qu'Asterix est à la

Décidément, tout le monde lui en veut, au Capitaine. Il a connu des jours meilleurs.





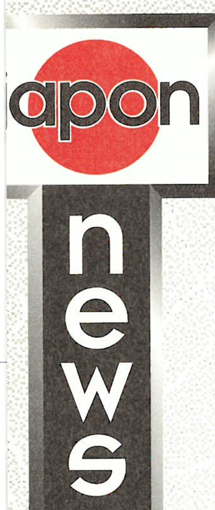


Il s'en est fallu de peu que la carrière du "Tisseur" s'achève ici.

Marvel Super Heroes reprend le système de jeu de X-Men, tout en en y apportant quelques améliorations. Les combattants sont tout droit sortis des comics yankee. On retrouve ainsi une armada de justiciers masqués (Spiderman, Wolverine, Captain America, Psylocke, Hulk, Iron Man...), ainsi qu'une tripotée de "super vilains" (Juggernaut, Thanos, Dr. Doom, Shuma-Gorath, Blackheart et Magneto...).

Captain America à la rescousse !

Les habitués de la baston façon Capcom ne seront pas décontenancés, et retrouveront les deux jauges, désormais classique : la jauge de vitalité, et la jauge "infinity". Cette dernière se remplit au fur et à mesure que l'on porte des attaques (on a donc tout intérêt à être agressif !). Quand elle atteint son maximum, il devient possible de réaliser une Infinity Special, qui se traduit généralement par une animation fort jolie... et de sévères dégâts pour l'adversaire.
L'une des innovations les plus amusantes du jeu reste la possibilité de transformer son super héros en "tcho héros" – un genre de super sayajin – grâce à certains bonus. Ainsi métamorphosé, le personnage saute plus haut, et peut changer de direction durant un saut. Il est même possible de réaliser des Aerial Raves, c'est-à-dire de projeter son adversaire dans les airs, puis de sauter pour continuer de l'assaisonner de coups ! Un jeu explosif... qui n'est pas attendu avant 1998 sous nos latitudes. Dur.



Néo Tokyo

L'actualité du tout Tokyo jeu vidéo

• SNK : les meilleurs pour les meilleurs ?

On a souvent une vision idyllique du Japon, où la concurrence entre les entreprises serait courtoise, où les employés resteraient à vie dans la société où ils sont rentrés... La vérité est assez différente. Et le Japon ressemble plus à Dallas, qu'à La Petite Maison dans la Prairie.
Ainsi, par exemple, l'équipe de développement principale d'Irem, qui avait notamment réalisée les méga-hits "R-Type" et "Image Fight", a quitté - en bloc - l'éditeur après avoir réalisé le jeu "Under Cover Cop". Et on les retrouve chez... SNK. C'est à eux qu'on doit la série "King of Fighters", puis "Last Resort" et dernièrement "Metal Slug".

• Squaresoft en chiffres

Il s'est passé maintenant plus de trois mois depuis que Final Fantasy VII est sorti au Japon. Il est temps de faire un point sur ce jeu, qui est actuellement le CD-Rom de jeu qui s'est vendu le plus, toutes machines confondues.

• **JEU :** 3 060 000 exemplaires du jeu ont été vendus, sois un chiffre d'affaire d'environ 290 000 000 yens (à peu près 14,5 millions de francs).

• **LIVRE-GUIDE :** Les Japonais aiment lire, et ils n'ont pas acheté moins de 2 400 000 exemplaires des multiples guides qui sont sortis sur FFVII.

• **CD AUDIO :** 150 00 CD des musiques du jeu ont trouvé preneurs.

SQUARE

• Des RPG par milliers

En vrac, voici les prochains titres RPG annoncés au Japon : Arc The Lad 3 pour le printemps 98, Breath Of Fire 3 pour août 97, et Gensô Suikôden 2 pour Noël 97 sur PlayStation. Pour la Saturn, nous avons Blue Breaker pour août, Langrisser 4 pour août, Super Robot Taisen F le 27 juillet, et Vandal Hearts pour l'automne. Quant à la Nintendo 64, Mother 3 est toujours prévu pour Noël 97.

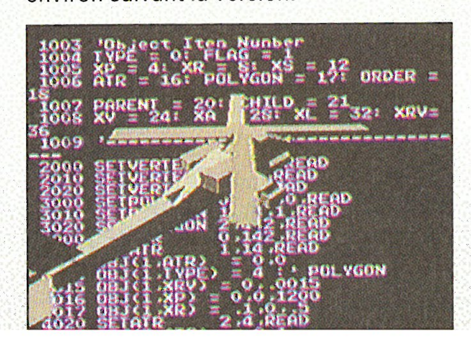
• M. Street Fighter s'en est allé

Autre exemple de départ, avec armes et bagages, chez les concurrents. M. Nin (son vrai nom est Nishiwaki) est le responsable du projet Street Fighter II. Si Street Fighter est aussi différent de la série SF II, c'est tout simplement parce qu'il ne s'agit pas de la même équipe de développement. Nin San n'était pas un débutant lorsqu'il est entré chez Capcom. Il avait commencé à travailler chez... Irem, qui décidément, il y a quelques années, était un éditeur de jeux d'arcade de premier ordre. Nin a développé chez Capcom des titres aussi prestigieux que "Final Fight", suivi de la série des "SF II". Et il a été débauché par Data East, chez qui il a fait "Fighter's History". Il ne s'est pas arrêté en si bon chemin, puisqu'on le retrouve chez SNK - comme le monde est petit ! - chez qui il a développé "Garô Densetsu 2". Il y occupe actuellement un poste de direction très important.

STREET FIGHTER EX

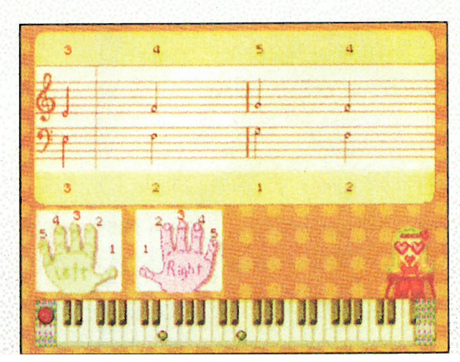
• Programmer sur Saturn

Alors que Sony s'est lancé dans son programme Yaroze (qui rencontre un succès limité, semble-t-il), Sega commercialise au Japon un langage de programmation pour la Saturn. Il s'agit d'un Basic adapté aux fonctions graphiques, et sonores, performantes de la Saturn. Il est ainsi possible de faire des petits jeux, et même en 3D car le langage contient toute une série d'instructions qui simplifient la programmation de jeux pour l'apprenti programmeur. Il existe deux versions du logiciel : une avec le câble nécessaire pour relier une Saturn à un PC, et l'autre avec un clavier. De 600 à 800 francs environ suivant la version.



• Jouer du synthé sur Saturn

Waka commercialisera en juillet une interface qui permet de brancher un clavier de piano MIDI sur une Saturn. Un logiciel permet de faire mumuse, de sauvegarder ses œuvres... On peut même jouer du clavier, et voir sur l'écran de la Saturn les notes s'inscrirent au fur et à mesure. 400 francs environ.





Du neuf sur le DD64

MACHINE : N64
DISPONIBILITE EUROPE : OH, SANS DOUTE, VA...

Le premier périphérique de la N64 pourrait bien aboutir contre toute attente.

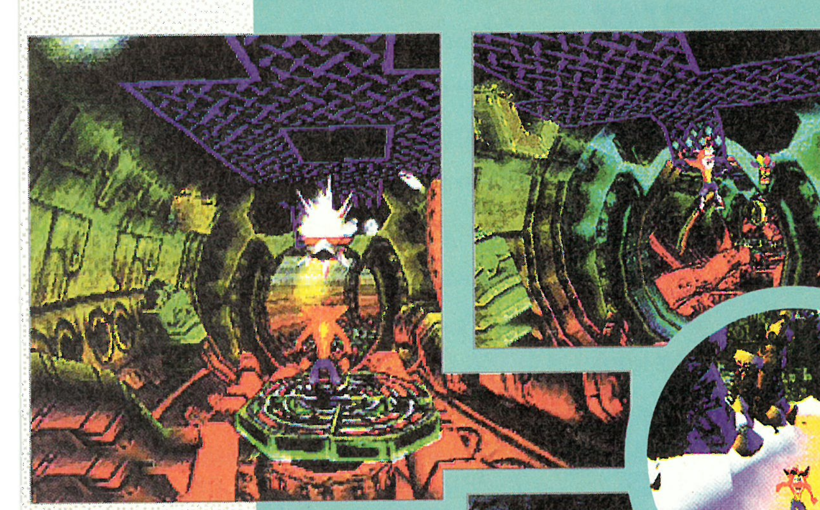
Des possibilités qui font déjà baver bien des développeurs !



De nouvelles infos sur le lecteur DD64 ont été révélées lors d'une conférence de développeurs, les 3 et 4 avril derniers à Seattle. Se plaçant au-dessous de la machine, le lecteur se branchera sur le port "EXT" de la N64. Il est prévu pour des disques de type magnétique, il aura sa propre alimentation et pourra donc être utilisé avec ou sans cartouche traditionnelle, offrant une capacité de stockage impressionnante. Lisant les informations à une vitesse de un mégabyte par seconde, le DD64 est ainsi comparable à un lecteur CD-Rom sextuple vitesse (ceux de la PlayStation et de la Saturn sont double vitesse). En plus de cela, le DD64 aura aussi la tâche d'upgrader la N64 : 4 mégas de RAM supplémentaires (ça double !), et de nouvelles librairies d'effets spéciaux ! Il contient aussi une horloge dédiée au temps-réel... On croit déjà rêver, mais ce n'est pas fini. Les disques utilisés auront un espace réinscriptible, pour sauvegarder toutes sortes de stats ! Une machine qui devrait apporter sans nul doute de nouvelles ressources aux développeurs, tant il existe de manières différentes d'en tirer parti : par exemple, il deviendra possible d'ajouter de nouveaux personnages, ou de nouveaux niveaux à un jeu déjà commercialisé ! Espérons seulement que le projet aboutisse, car, comme nous vous le disions, les rumeurs sur un éventuel abandon de la chose vont bon train ces derniers temps.



Crash Bandicoot 2



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E
DISPONIBILITE EUROPE : FIN 97



Alors que le premier vient de passer dans le club des plus grosses ventes sur PlayStation, Crash Bandicoot seconde couche arrive ! Encore plus beau que le premier, il ne s'agit pas seulement de nouveaux niveaux, mais bien d'une amélioration du gameplay, de nouveaux personnages, et d'autres trucs encore insoupçonnés par nous autres. On ne peut que vous faire partager les premières photos du jeu !

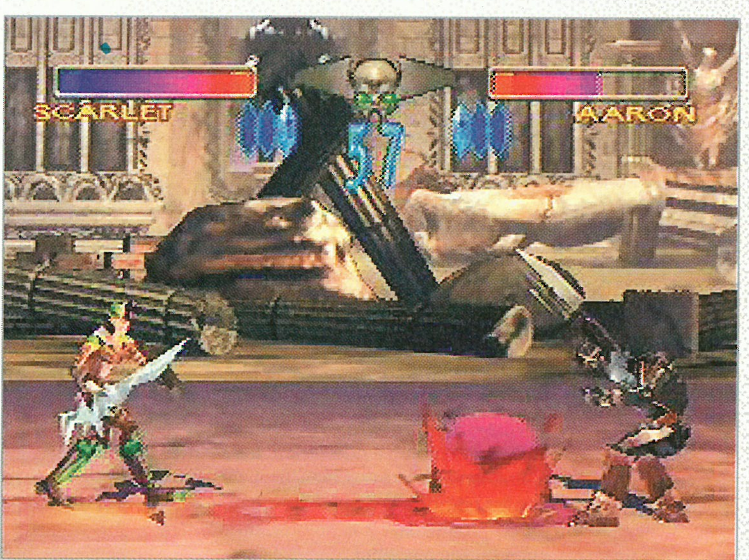


Dark Rift

MACHINE : N64
EDITEUR : TOKAI
DISPONIBILITE EUROPE : NAIF, HEIN ?

Pas beaucoup de détails sur Dark Rift, qui sera sans doute le prochain titre de baston à sortir sur N64 après KI Gold. Cette fois, tout est en 3D, personnages compris et l'ambiance se classe dans le genre "Dark Fantasy" : armes blanches et créatures bizarres pour la plupart des personnages du jeu. Jugez-en vous-mêmes sur les photos ! Prévu pour le milieu de l'année aux US, Dark Rift tournera en 60 images par seconde, dans une ambiance gothique avec beaucoup de jeux de caméra pour donner le maximum de pêche aux combats. Enfin, une attention toute particulière a été apportée à l'intelligence artificielle. Wait and see !







Seagal en jeu vidéo

Steven Seagal distribuera des kicks et des punchs dans le nouveau game d'action de Tekmagik ! Deadly Honor est le name of the jeu, et it is un jeu d'action qui inaugurera une new technology,



ISS 64

Le meilleur jeu de football de tous les temps arrive enfin chez nous. A ne manquer sous aucun prétexte, sous peine de ne plus être considéré comme un vrai joueur !

Les stades ont été entièrement refaits. Il y en a beaucoup moins, mais ils sont plus beaux !

MACHINE : NINTENDO 64
ÉDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN ÉTÉ 97



Nous n'osions y croire, et pourtant, il a bien fallu se rendre à l'évidence. Nous avons bel et bien vu passer entre nos mains expertes la version européenne du plus grand jeu de foot de tous les temps. Baptisé J.-League Perfect Striker en version japonaise, ISS 64 a subi nombre d'améliorations depuis la version nippone. Tout d'abord, les commentaires ont été traduits dans la langue de Shakespeare. Ensuite, le jeu est beaucoup plus rapide : fini, les ralentissements ou les "replays" des fautes que l'on ne pouvait pas zapper. Pareil pour la vitesse du jeu : les actions s'enchaînent désormais à une vitesse folle. La difficulté a également été revue à la hausse. Vous pensiez, comme moi, refaire le trinôme gagnant "centre-tête-but" facile à réaliser dans la version NTSC ? Eh bien, ce sera beaucoup plus dur que prévu ! On sent que les équipes du reste du monde ont un niveau de jeu autrement plus élevé...

Six équipes cachées !

A la place des équipes qui composaient la J.-League dans "Prefect Striker", nous avons droit ici à 36 équipes internationales en tout, dont la France, l'Allemagne, la Turquie, la Croatie, la Bulgarie, le Brésil, etc. Plus 6 cachées contre 3 seulement dans la version du Soleil-Levant ! Les modes de base sont bien évidemment les mêmes (Entraînement, Tirs aux buts, etc.), de même que les nombreuses options (création d'un joueur, marquage à la culotte, différentes vues du terrain, etc.).
Le championnat japonais a cédé la place à la World League, une sorte de championnat géant avec TOUTES les équipes du jeu, ainsi qu'à l'International Cup, qui, elle, réunit 24 équipes. Seuls 5 stades entièrement refaits sont prêts à accueillir les joueurs et les 16 scénarios "euro-mondialisés" sont encore un autre défi à relever ! Inutile de dire qu'à la rédaction, nous



Les fans de l'équipe de France reconnaîtront facilement Ibrahim Ba et sa chevelure à la "Rodman" des Bulls !

Ne cherchez pas plus loin : l'arbitre asiatique met systématiquement un carton rouge en cas de faute grave sur le gardien adverse !

telex

Des Lemmings au pays des Gremlins

Gremlin a racheté DMA, les créateurs de Lemmings. Voilà un rapprochement qui devrait amener des choses intéressantes, et notamment permettre à Gremlin de s'attaquer au marché N64, puisqu'une demi-douzaine de titres sont prévus.



Plus de Saturn

Le groupe Océan, Infogrames, Philips, Ecudis ont jeté toutes leurs Saturn en pâture au vide-ordure. Ils arrêtent tout développement sur la machine de Sega. Fini, terminé, oublié, pour eux la Saturn semble définitivement hors-course. Pas grave, Sega reste là et bien là.

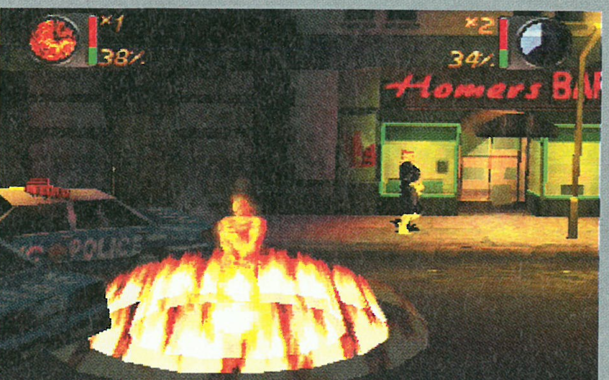
Tomb Raider (U)2

Opération marketing de grande envergure chez Eidos : ils ont passé un deal avec le groupe U2 (si vous ne connaissez pas, on ne peut plus rien pour vous). Des images de Lara Croft tourneront en effet pendant le Popmart Tour, prochaine série de concerts du groupe, sur le plus grand écran du monde ! Bono et les autres seraient en effet

J'ADORE CE QUE VOUS FAITES !!!

Fantastic Four

Après une année 96 plutôt difficile, Acclaim retrouve ses marques et revient en force sur le marché avec des produits très prometteurs.



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ EUROPE : ÉTÉ 97

La torche, tout feu tout flamme !

Des boss en 3D et des effets spéciaux du plus bel effet.



Développé par Probe, la talentueuse équipe responsable du fabuleux Die Hard Trilogy, Fantastic Four vous propose d'incarner la Chose, l'Homme élastique (ne rigolez pas), la Femme invisible, Miss Hulk et la Torche dans un beat'em all progressif pouvant se jouer jusqu'à quatre simultanément. Vos héros disposent tous de coups classiques, de projections et de pouvoirs spéciaux particulièrement impressionnants qui leur permettront de noyer dans un déluge pyrotechnique les sbires de l'infâme et très redouté Docteur Doom (Fatalis pour les anglophobes). Ce soft compte une bonne vingtaine de niveaux particulièrement variés qui vous feront traverser différentes époques et différents mondes fidèles à l'esprit des comics Marvel.



100 % "Marvellous"

Les personnages sont des sprites cassiques en 2D. Mais les décors ont été modélisés en 3D et sont bien mis en valeur par une multitude d'effets spéciaux assez inhabituels pour ce type de jeu. Ainsi, vous pourrez vous déplacer en profondeur et pénétrer dans toutes sortes de bâtiments. A la sortie des niveaux, des boss gigantesques et fourbes vous accueilleront chaleureusement. Le jeu comporte même des phases à la Virtua Cop durant lesquelles vous devez protéger des civils égarés. Bref, un jeu convivial qui s'annonce très fun et qui pourrait séduire ceux qui ont toujours rêver d'enfiler une tenue à molécules instables. Puisse la jouabilité être à la hauteur de la réputation légendaire de nos super héros. A suivre de très près.



Jeux Pirates saisis

CIUDAD DEL ESTE, Paraguay - 29 avril 1997. Les autorités du Paraguay saisissent des centaines de contrefaçons de jeux Nintendo ! Le Paraguay continue tout de même à être un des plaques tournantes de la piraterie vidéoludique, et représente un bénéfice estimé de 10 millions de dollars par an ! Evidemment, Nintendo a applaudi à cette vaste opération, qui concernait aussi bien des faux Super Nintendo que N64.



Explosive Racing

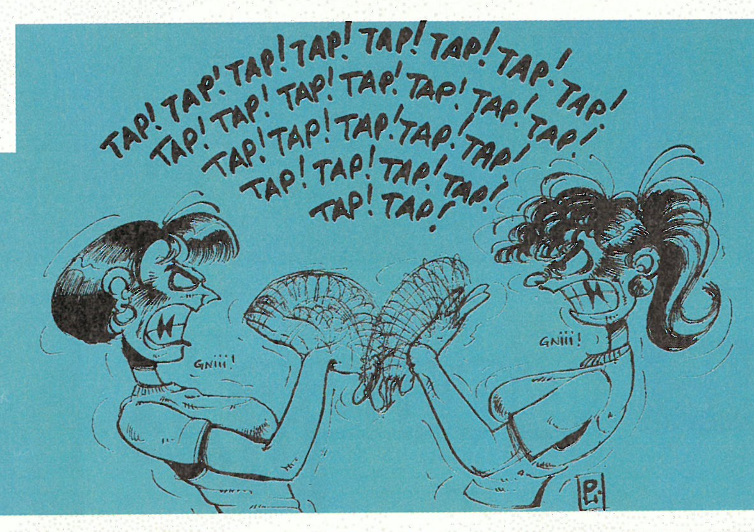
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : FUNSOFT
DISPONIBILITE EUROPE : JUILLET 97

Vous vous souvenez peut-être de Burning Road, course délirante qui s'était positionnée dans le peloton de tête sur PlayStation? Explosive Racing reprend le même principe, en accentuant encore le côté délirant... Au menu, 6 circuits, dont 1 caché, une phase à la Chase HQ (avec les flics aux trousses dans les rues de San Fransisco), 4 modes de jeu, 14 véhicules différents (plus d'autres cachés), 5 vues de caméra, conditions climatiques, scènes cinématiques, jeu en link et compatibilité avec le pad analogique, celui qui vibre, et le volant, c'est la liste impressionnante du menu Burning Road 2. Euh, non, pardon, Explosive Racing, qui n'est pas la suite de Burning Road. Enfin, pas vraiment. Sinon ça s'appelerait Burning Road 2. M'enfin.



Fight, les filles !

Konami nous a rempli de joie avec le fabuleux J.League sur Nintendo 64, et Konami a encore soulevé une foule en délire à l'annonce d'un Castlevania sur Nintendo 64. Mais là, Konami annonce un jeu de combat complètement cu-cul la praline, du nom de "Battle Dancers". Les persos du jeu sont pour l'instant des petites gonzesses décolorées... génial !

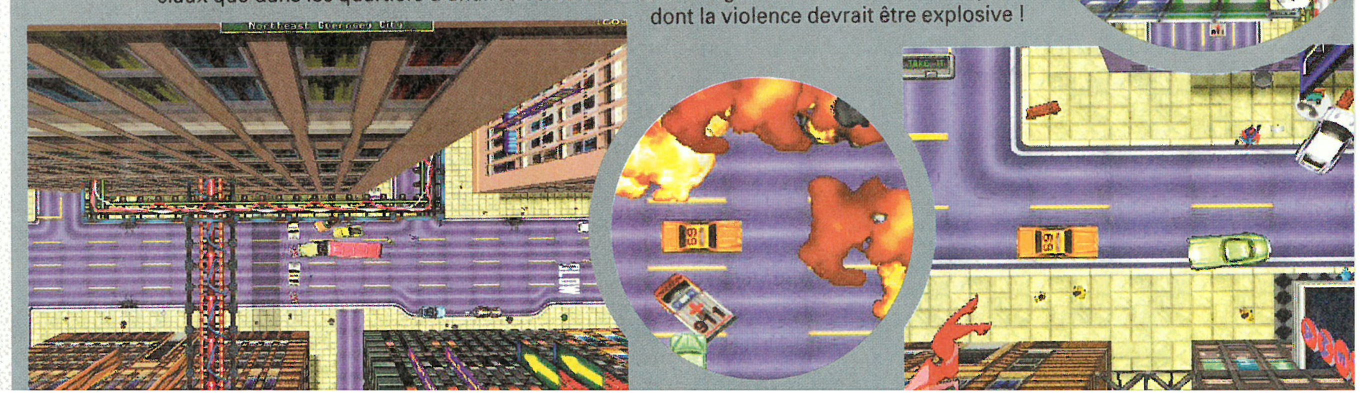




MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR :
BMG INTERACTIVE
DISPONIBILITE
EUROPE : OCTOBRE 97



C'est dans la peau d'un malfaiteur en cavale que vous découvrirez l'univers de Grand Theft Auto. Au menu, 200 missions vous seront proposées, et il vous faudra les accomplir en évitant bien entendu la police. Au volant d'une voiture, d'un bus, d'un taxi, d'une ambulance, bref, de tout ce qui file à vive allure, vous arpenterez les routes de San Francisco, New York et Miami, et pourrez vous amuser aussi bien dans les centres commerciaux que dans les quartiers d'affaires ou au fin fond des larges banlieues ricaines. Un jeu dont la violence devrait être explosive !



telex

La
layStation
pas assez
puissante?

ekken 3 semble poser de gros problèmes sur PlayStation : les développeurs ont un mal fou à programmer une adaptation ussi fidèle que possible à la ersion arcade. pparemment, ce serait même utopique de penser qu'une version identique puisse être un jour disponible, ans "upgrader" la PlayStation d'une manière u d'une autre. n conséquence, Tekken 3 n'est pas près 'arriver, mais n tout cas, il ortira, Sony y tient trop !



Rare
quitte
Nintendo

L'équipe de développement de Donkey Kong Country chez Rare quitte Nintendo pour rejoindre... ony ! Glurps ! es p'tits gars ont même monté leur propre quipe de développement, nommée Eighth Wonder. C'est pas comme ça

Kof '95

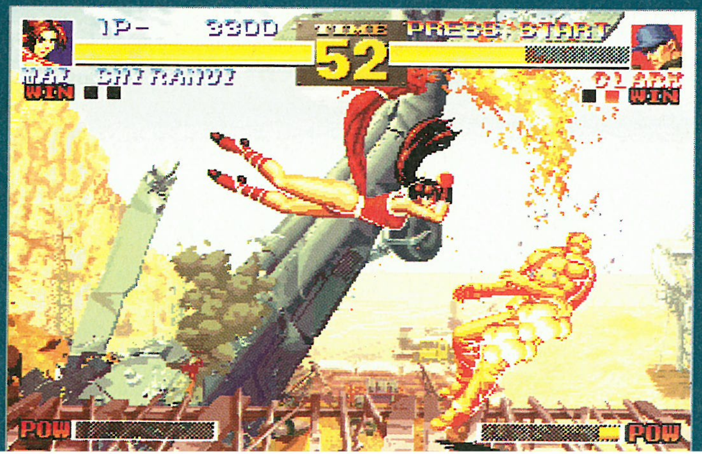
Sorti il y a deux ans au Japon, King of Fighters'95 est sur le point de débarquer en version officielle sur nos Saturn ! Une bonne initiative de la part de Sega. Mais n'est-ce pas un petit peu tard?

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SNK
DISPONIBILITE EUROPE : JUILLET 97

Véritable compilation des jeux de baston SNK, KOF'95 propose une galerie de 24 personnages charismatiques (issus entre autres des sagas Fatal Fury et Art of Fighting), un mode de jeu en équipe (dans lequel vous pouvez constituer à votre guise un groupe de trois killers), et une multitude de coups spéciaux dévastateurs !

Enfin, comme son homologue japonais, KOF'95 fonctionnera avec une cartouche Ram. Cette dernière permet à la console de stocker un maximum d'informations en mémoire vive, et d'éviter aux joueurs impatients d'interminables loading. En bref, que du tout bon. Cependant, sachant que les fans de baston se délectent de la version 96 disponible en import depuis de nombreux mois et que KoF'97 est en préparation dans les laboratoires de SNK, on est en droit de s'interroger sur le bien-fondé de ce lancement quelque peu tardif... et sur le succès qu'il rencontrera.

Au menu, 24 tueurs aux techniques de combat spectaculaires et un Team Mode convivial.





Extreme G



EDITEUR : ACCLAIM
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : FIN 1997

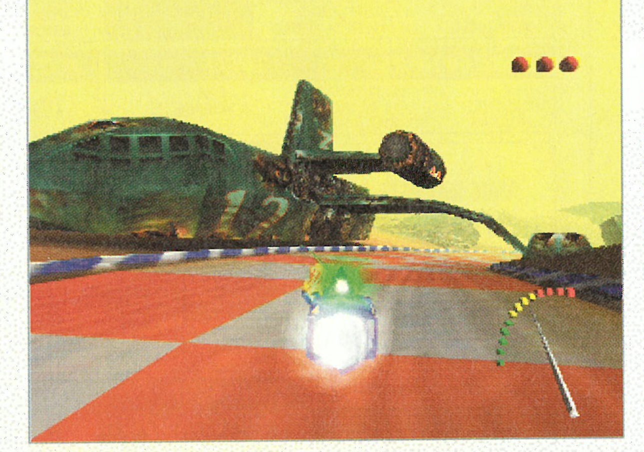
Après Turok, Acclaim (via Probe, de plus en plus incontournable) s'apprête à lancer sur le marché un jeu N64 auquel personne, pas même Trazom, ne pouvait s'attendre. Extreme G ou le jeu de motorbike surréaliste…

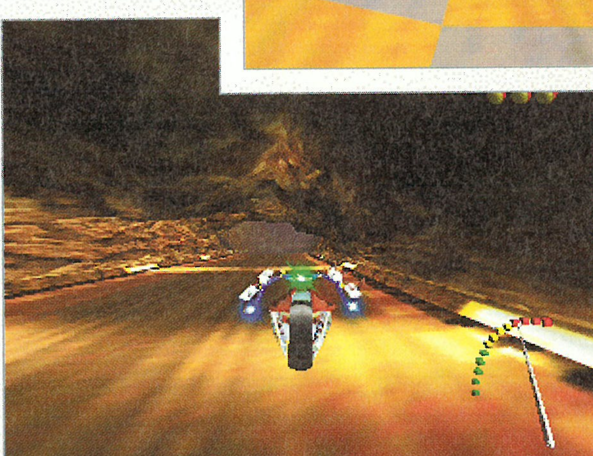


G pour quoi, au fait? G pour la force G, du même titre que ce dessin animé que chacun regardait le mercredi après-midi étant tout piti… Bref, G pour force centrifuge, de celle qui vous colle au sol. Le concept est simple : un, voire deux, trois ou quatre fanas du Joe Bar Team choisissent - simultanément - une moto au look futuriste parmi la dizaine proposées (plus deux cachées). Ils secouent ensuite le paddle et c'est parti… WipEout sans les bugs, avec un effet de vitesse dix fois mieux rendu, voilà Extreme G. Douze circuits sont pour l'heure au programme. Dans le désert, le voyageur averti prend le temps de reluquer d'énormes squelettes de dinosaures sur le bas-côté. Plus tard, il visitera des mines, une ville gigantesque et l'espace. Graphiquement, la Nintendo 64 surpasse définitivement tout ce qui existe sur le marché. Savourez ces quelques images en attendant d'en savoir plus, très, très prochainement !

Douze circuits bourrés de passages secrets, une dizaine d[e] bolides, une vingtaine d'armes différentes… Le pied !

Lorsqu'une bombe explose, l'effet visuel est réellement tape-à-l'œil. Probe a choisi d'utiliser au maximum les capacités de la console.





Parmi les armes proposées (que le joueur ramasse en participant à une course) se trouve la bombe au plasma qui aveugle tous les concurrents.

telex

Dream, le jeu événement

L'équipe "Rare" (enfin, ce qui l'en reste) prépare actuellement un jeu N64 baptisé Dream - nom de code - et qui devrait être un événement dans l'histoire du jeu vidéo. Plus de détails après le salon de l'E3 dans notre prochain numéro.

telex

Le salon de l'E3 en direct !

Du 19 au 21 juin prochain vous pourrez, en consultant le web Joystick, trouver toutes les infos sur l'E3 d'Atlanta en direct, comme si vous y étiez. Chaque jour des dizaines de news, des photos, des prochains hits de l'année. Alors une seule adresse pour vous connecter : www.joystick.fr.

Lamborghini 64

EDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : FIN 1997

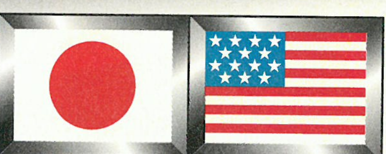


Titus, éditeur auquel on doit entre autres titres Prehistorik Man (Super Nintendo) s'attaque à la superpuissante Nintendo 64 avec Lamborghini 64. Dans ce jeu de course, vous pourrez ainsi piloter Ferrari, Porsche et... Lamborghini. Bref, toutes les caisses que vous ne pourrez jamais vous payer sont à portée





Maintenant et ailleurs



Zooms sur les jeux disponibles au Japon, aux USA et en import !

1/ Tobal 2 (PlayStation)
Square Soft est décidément très fort ! La suite du jeu de baston le plus original du monde est tout simplement sublime ! (Pages 60 à 62).

2/ Starfox 64 (Nintendo 64)
Seul, à deux, trois ou quatre, que vaut l'un des jeux les plus attendus de la console Nintendo? Réponse... (Pages 64 à 66).

3/ Cyberbots (Saturn)
La Saturn aime les jeux de baston, et les robots par dessus le marché (aux puces). Pourquoi se priver? (Page 69).

4/ Metal Slugs (Saturn)
Une partie de shoot à deux, ça vous dit? Alors ce titre est fait pour vous ! (Page 68).

Comme le mois dernier, c'est encore l'avalanche pour les jeux disponibles en import. Même si, malheureusement, la grande majorité d'entre eux pêche par un manque cruel d'intérêt... Heureusement, il y a (non pas Findus) mais deux produits (je dirai un, personnellement...) qui sortent du lot. Tobal 2 tout d'abord, est une véritable prouesse technique autant que ludique. Joypad d'or, s'il vous plaît. Tous les membres de la rédaction s'y sont d'ailleurs essayé. La tôle que je leur ai mise, j'y crois même pas tellement chuis surpuissant... A ne surtout pas rater pour les fans de baston ! Dans le registre convivial, il y a également Starfox 64 puisqu'à quatre, c'est le pied total !!! Encore un jeu que les rédacteurs n'auront pas vu longtemps, ahahhahaa !!

JEAN ALESI, COINCÉ DANS LE TUNNEL DE MONACO...





Tobal 2

Avec Tobal 2, Squaresoft et Dream Factory nous font une démonstration quasi indécente de leur talent ! Une suite grandiose qui montre bien que Tobal est un must qui digne de toute votre attention.

EDITEUR : SQUARESOFT
DISPONIBILITE EUROPE : INCONNUE

Bon nombre d'entre vous sont sûrement passés à côté de Tobal n° 1, en partie à cause de son aspect graphique outrageusement cubique et dépouillé. Cependant, Squaresoft sait écouter les critiques et fait preuve avec ce nouvel opus d'un sens de la répartie exemplaire !

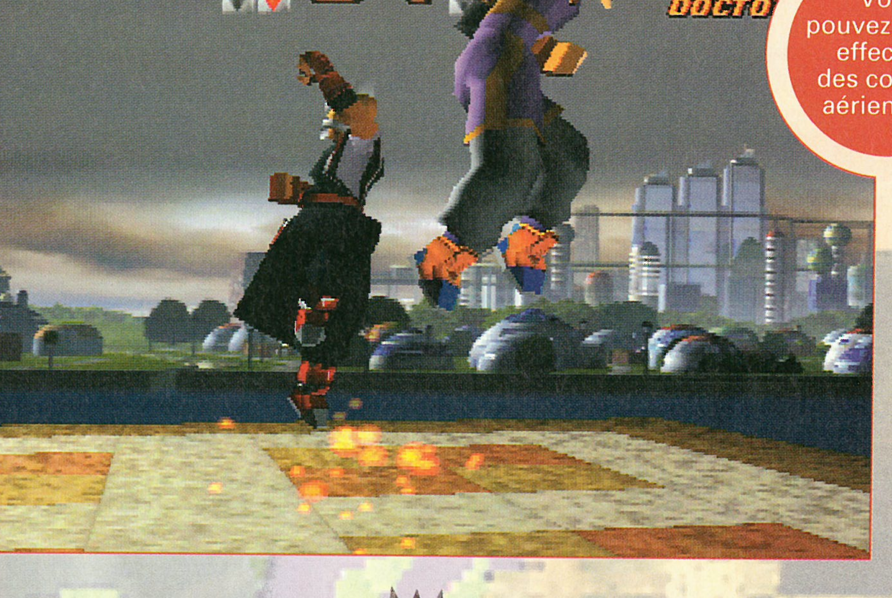
Squaresoft, c'est Monsieur Plus !

Evitons de nous noyer dans de stériles superlatifs, Tobal 2 est sans conteste possible une pure merveille graphique : désormais, haute résolution et lissage



Des mouvements d'une pureté sans précédent





Vous pouvez même effectuer des combos aériennes !

de Gouraud sont rois, vous n'aurez plus cette désagréable impression de faire bouger un assemblage de Lego. Les personnages, très expressifs, sont admirablement modélisés et ont nettement gagné en charisme et en personnalité. Les textures exemptes de bug sont belles, colorées et éclairées en temps réel. Une évolution graphique impressionnante, qui met encore en valeur le travail du Mangaka Toriyama. Les arènes, un mix adroit de 3D et de 2D, ont également bénéficié de ce splendide relookage. Elles sont exceptionnellement détaillées et d'une finesse rare. En gros, une véritable métamorphose qui relègue le premier épisode au rang de bêta version ! Le jeu tourne en 60 images par seconde, une animation nettement plus véloce qui vous permettra d'infliger de magistrales punitions, et la

le système de combat reste globalement identique, quelques nouveautés viennent égayer le gameplay : chaque perso dispose de super combos et d'une fin en images de synthèse (sauf les boss), les combos s'affichent à l'écran, les combattants disposent d'attaques magiques imparables (cf. encadré), il est possible d'être déséquilibré si l'on recule trop vite, de courir autour de son adversaire, de le sonner et de rattraper un malencontreux vol plané. Trois petits nouveaux ont fait leur apparition : Doctor V (un boxeur thaï), Chaco (une petite m euf aux formes insolentes) et Mark (un mystérieux boss). Enfin, le mode Quest inclut des éléments RPG et offre un peu de profondeur au jeu (cf. encadré). Plus difficile d'accès, plus technique qu'un Tekken et d'une richesse insoupçonnée,

Le mode Quest

Il est tout simplement magnifique. L'aventure se déroule aussi bien en extérieur que dans des souterrains. Des marchands ont fait leur apparition et votre personnage gagne des points d'expérience. Vous pourrez également incarner tous les persos rencontrés (soit 200 !) une fois ce mode terminé. Une profondeur de jeu appréciable.







TOBAL 2

Ben ouaip, des coups répétés dans les tibias, ça fait bobo !

Un jeu d'une beauté hallucinante

Si vous reculez avec trop de hâte, vous vous retrouvez sur les fesses.

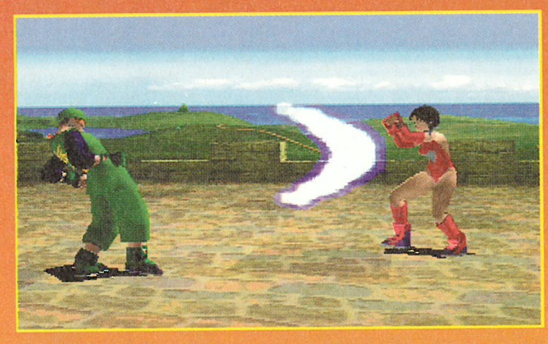
Suite à un vol plané, vous pourrez effectuer

Les attaques magiques

Elles demandent un temps de concentration assez long et utilisent une partie de l'énergie. Pour éviter que votre adversaire ne vous les balance, vous serez forcé de privilégier le contact ou bien d'exploiter le potentiel 3D des aires de combat !









NBRE DE JOUEURS : **2**
GENRE : **COMBAT**
SAUVEGARDES: **1 BLOC**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
CONTINUE : **INFINIE**
DIFFICULTÉ : **ÉLEVÉE**
SPÉCIAL : **PAD ANALOGIQUE**

96



STARFOX 64

Cinq ans d'attente avant de pouvoir enfin jouer à la suite des aventures de Fox, pilote d'élite et sauveur du monde ! 3D temps réel pour des sensations garanties dans un jeu dont le point fort reste le mode quatre joueurs.

EDITEUR : NINTENDO
DISPONIBILITÉ EUROPE : DEMAIN À LOURDES, FIN 97 POUR LES AUTRES.

Pour pouvoir goûter aux dangers du monde de feu, au centre de la galaxie ...

... il faudra sauver votre base des assauts de pilotes ennemis dans le niveau 2.

L'effet de choc des super-bombes sur

Starfox débarque enfin. Enfin, un des jeux N64 les plus attendus se décide à nous révéler toute sa 3D. A l'époque du premier épisode, il fallait un chip "super FX", et ce pour 3 polygones qui se battaient en duel... Aujourd'hui, sans aucun doute, les développeurs de Starfox 64 ont pu nous pondre ce qui correspondait le plus à leur idée originale. Le principe et l'ambiance n'ont pas changé d'un iota : il s'agit toujours de sauver la planète dans la peau du renard-pilote-sauveur-intergalactique-poilu. Avec vos trois coéquipiers, vous voilà projeté aux commandes de votre appareil, dans un espace aérien qui n'est malheureusement pas encore tout à fait libre. Dans ce nouvel épisode, en fait, rien n'a vraiment changé, mis à part la

présence du mode multijoueur, et la qualité de la réalisation.

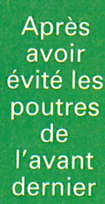
C'était la moindre des choses...

... que d'ajouter ce dernier mode et d'exploiter les capacités de la machine. En dehors de cela, c'est la grosse déception côté innovations. Certes, les niveaux sont bien plus variés, avec la défense d'une base alliée, une course-poursuite en char derrière un train, ou une chasse au golem géant dans un couloir truffé de poutres mouvantes. Mais la dégradation de la beauté des graphismes au fil des niveaux, et le manque de nouveaux bonus déçoivent un peu. Mis à part cela, Starfox 64 tient ses promesses : jouable à souhait, maniable, et nanti d'une ambiance encore renforcée par des digits vocaux qui remplacent les antiques "bidibidibidi" de la Super Nintendo. On retrouve également toutes sortes de trucs cachés, bonus et chemins différents pour arriver au boss final. Et heureusement, car le jeu est fini en sept étapes, ce qui représente pour le joueur moyen une après-midi de forcing...

Une réalisation impeccable pour un soft qui n'innove pas vraiment

La carte de la galaxie. Comme vous pouvez le voir, de nombreux chemins sont possibles pour parvenir jusqu'au boss final.



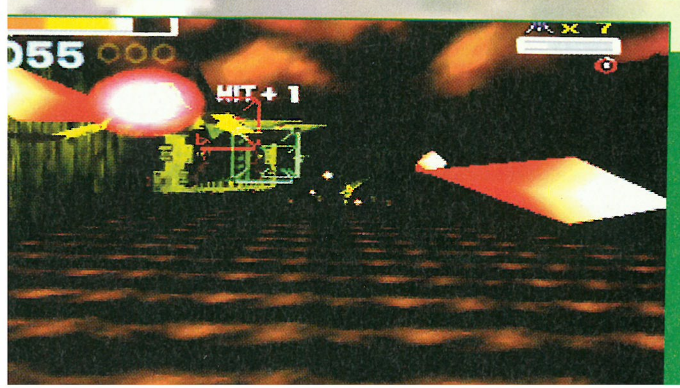


Des manoeuvres de pilote d'élite

Au maigre chapitre des nouveauté 64 bits, signalons la présence de deux manoeuvres d'esquive : un looping complet, pour se retrouver derrière son poursuivant, et un autre pour un demi-tour rapide. On retrouve en outre les vrilles latérales pour éviter les tirs ennemis.

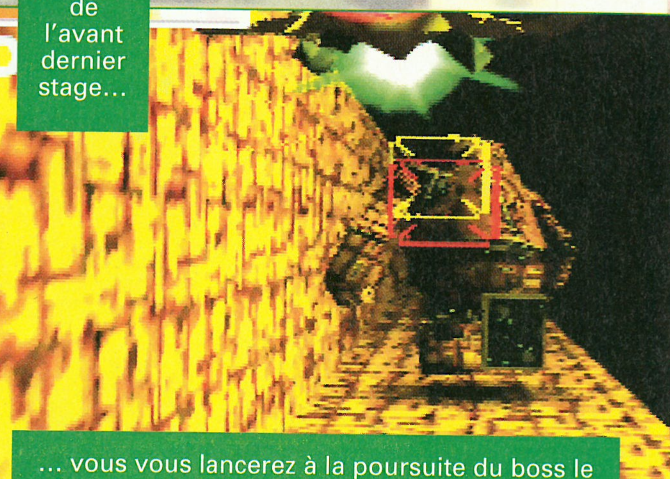






Plus on avance dans le jeu, plus les graphismes s'assombrissent et perdent de leur beauté.

Après avoir évité les poutres de l'avant dernier stage...

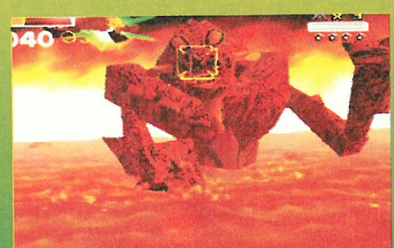


... vous vous lancerez à la poursuite du boss le



STARFOX 64

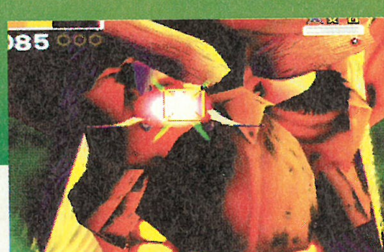
Des boss impressionnants











Les boss, tout en restant dans l'esprit cartoon du jeu, sont devenus particulièrement impressionnants, notamment le dernier. Cette tête de singe gigantesque tente de vous avaler, et crache des météores !

Les débuts et les fins de mission sont ponctués de petits passages animés, et des félicitations de vos coéquipiers.



Les bonus

Les bonus n'ont pas beaucoup changé :


Trois puissance de lasers.


Super bombes.

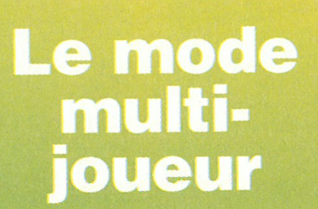
Une icone de réparation en cas de perte d'une aile ou deux.



Bonus de vie argent et or (3 or = augmentation de la barre d'énergie).

Les effets de transparence et de reflets sur les étendues d'eau du premier niveau sont très réussis. Dommage que cette qualité graphique ne se retrouve pas à chaque étape.

Un soft toujours aussi fun, mais qui aurait pu être mieux fini



Le mode multi-joueur

Les possibilités sont vite épuisées : en semi-collaboration, il faut abattre le plus d'ennemis possibles en un temps donné…





en opposition, chacun pour sa peau !

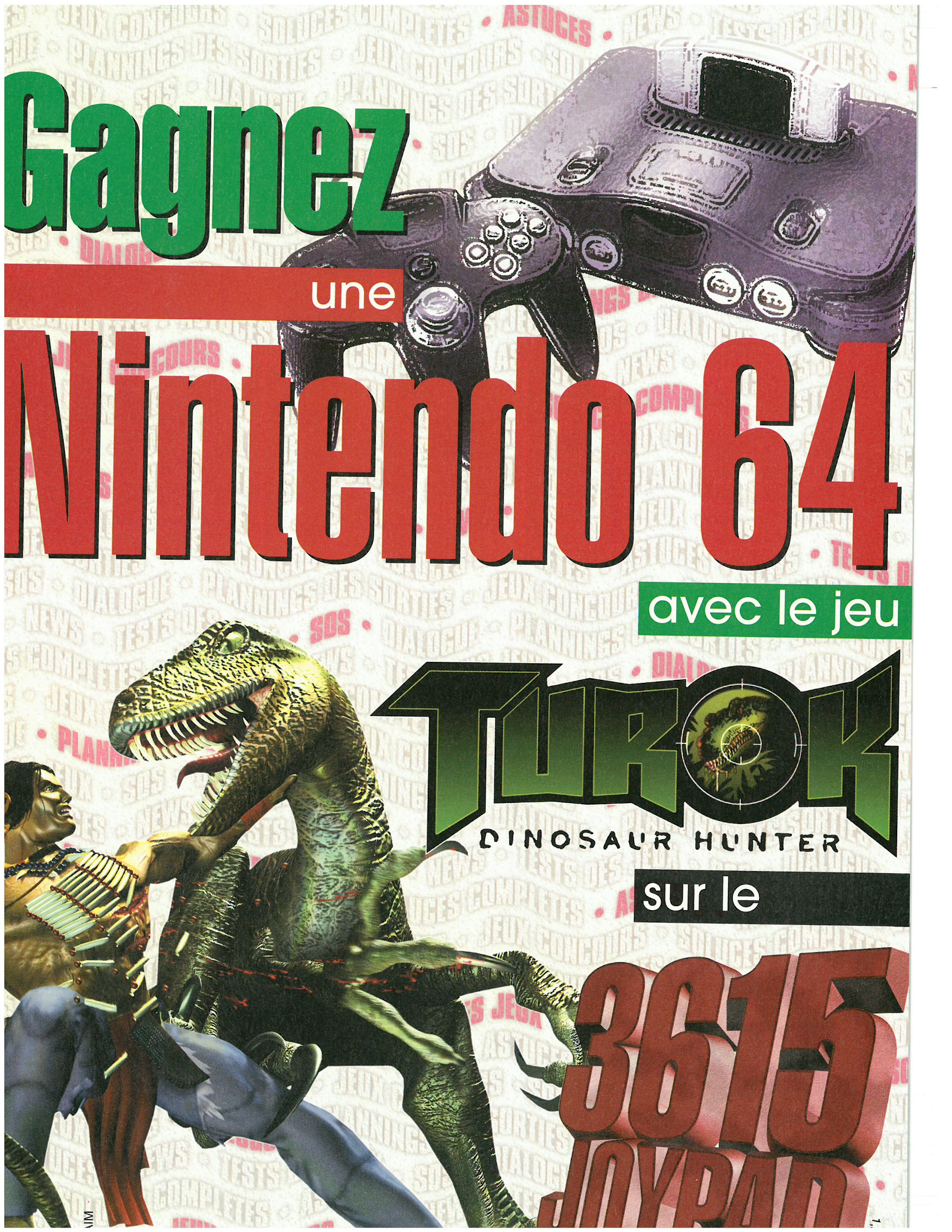


Récapitulatif de fin de stage : état de vos compagnons, pertes ennemies et décompte des points.



NBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
GENRE : **SHOOT 3D**
SAUVEGARDES, BLOCS : **SEULEMENT LES SCORES**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**
CONTINUE : **NON**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
SPÉCIAL : **STAGES CACHÉS, CHEMINS DIFFÉRENTS**





Gagnez
une
Nintendo 64
avec le jeu
TUROK
DINOSAUR HUNTER
sur le
3615
JOYPAD

Zapping

Toutes les sorties japonaises et US

Un moment de philosophie dans un mag de jeux vidéo, ce n'est pas courant. Pourtant, le voilà : les goûts, surtout le bon goût, ne sont pas universellement partagés. Pour preuve, le nombre de zappings Japon / US de ce mois-ci. Les goûts et les couleurs... Voilà, c'est tout pour la philo aujourd'hui !

Metal Slug







Saturn

Un jeu de massacre comme on les aime. Deux petits mecs armés d'un pistolet se baladent dans un scrolling tantôt horizontal tantôt vertical et cartonnent la tronche d'un milliard de soldats ennemis. SNK nous ressort là un bon vieux jeu d'arcade bien bourrin, sans réflexion aucune et tout en 2D. Graphismes fouillés, animations variées et de qualité, un jeu d'arcade qui cartonne bien, quoi, même si le principe fait un peu déjà-vu. Allez, on y go, faut tout blaster !

88% EDITEUR : SNK
SORTIE EUROPÉENNE : LA LÉGENDE, AMI...







Planet Joker





Jadis, Naxat Soft était un éditeur très prolifique sur NEC. C'était un peu le maître du shoot sur cette bécane, aussi quelle ne fut pas notre surprise en découvrant Planet Joker, faux jeu par excellence. Ce shoot them up en 3D mettant en scène des Mechas est si laid et mal animé que l'on a tous eu l'impression de rejouer sur un TO 9 !! Rien à ajouter au sujet de ce "jeu" qui remporte haut la main le prix de la daube du mois ! Fuyons.

10% EDITEUR : NAXAT SOFT
SORTIE EUROPÉENNE : PAS TROP NÉCESSAIRE !

Heaven's Gate

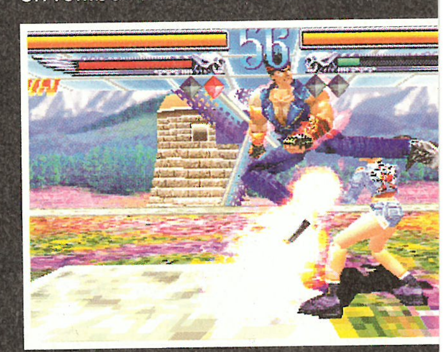






C'est Atlus qui a mis la main à la pâte, cette fois-ci. Alors qu'en est-il? Eh bien, ...

selles court vêtues (dont une jeune Française fort sympathique), des rings ouverts ou fermés avec même un p'tit toit où vous pourrez balancer allègrement vos adversaires pour ensuite profiter de leur inconscience et leur passer la tête au mixeur. En un mot, c'est très classique. Malheureusement les combats sont un peu poussifs, faute de jouabilité bien pensée : quatre boutons sont utilisés en tout et pour tout ! La sauce ne prend pas, alors on remballe tout et on oublie.



75% EDITEUR : ATLUS
SORTIE EUROPÉENNE : BAH, C'EST-À-DIRE QUE...

Feda 2 White Surge The Platoon





Passé la plus mauvaise intro du monde (des américains déguisés en San Ku Kai doublés en japo-



Japon



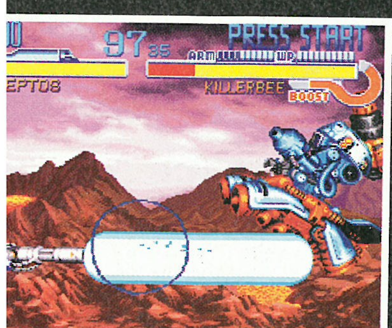
nais qui font semblant de se battre), le joueur un peu ahuri se trouve face à un pur Tactical-RPG à peine différent du premier Feda sur bien des points. On notera que les décors sont désormais en 3D sans changement de point de vue, et que les scènes de combat sont néanmoins assez belles. Un jeu qui aurait pu être très bon s'il n'était pas aussi peu motivant et surtout entièrement en japonais.

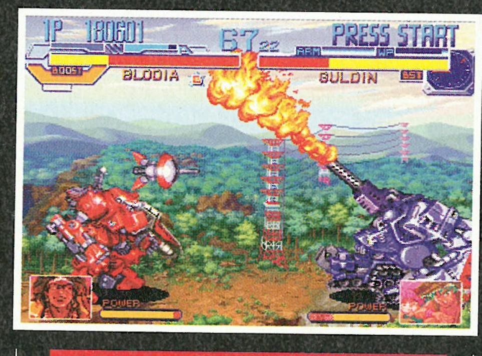
70% EDITEUR : **YANOMAN**
SORTIE EUROPÉENNE :
HOPE NEVER DIE

CyberBots



Un jeu de baston, le plus bourrin possible, avec des gros robots pas fins qui s'éclatent la tronche à coups d'armes déchirant la majeure partie de l'écran, c'est le programme léger et précieux que nous propose Capcom avec Cyberbots. Quelques éléments originaux sont quand même inclus, comme le super-coup, ou encore la possibilité d'arracher le bras de l'adversaire pour le priver d'une partie de ses pouvoirs. Car, comme on dit, "pas de bras, pas de combat !". La réalisation est bonne (surtout si l'on utilise la cartouche de RAM de SNK) et le plaisir de jeu est présent. A réserver aux fans cependant.





80% EDITEUR : **CAPCOM**
SORTIE EUROPÉENNE :
GRUI?

Columns Sakura Wars





Columns est un des premiers dérivés de Tetris, donc un jeu tout bête, avec



paraître en les associant entre eux avec dextérité et bon sens. Ce Columns-là n'apporte rien au genre, excepté un mode Story mettant en scène les personnages de Sakura Wars, aux voix niaises et nippones que seuls les fervents otakus apprécieront. Le jeu est destiné à un public très particulier, car même les amateurs de Columns n'y trouveront pas leur compte.

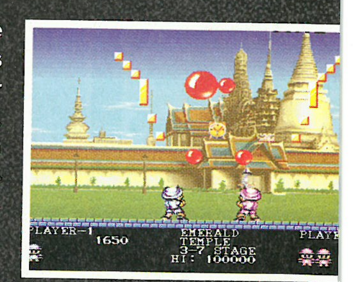


65% EDITEUR : **SEGA**
SORTIE EUROPÉENNE :
OH QUE NON!

Buster Bros Collection



Buster Bros Collection regroupe trois hits ancestraux des salles d'arcade : Buster Bros, Super Buster Bros et Buster Buddies. Chaque fois, votre mission consiste à sauver le monde de l'emprise de l'ignoble Bubble King qui asservit le peuple terrien au moyen de bulles magiques ! Pour mener à bien cette lourde tâche, vous devrez, seul ou à deux, stopper l'assaut de milliards de bulles tombant du ciel à l'aide de votre gun ! Certes, il y a 300 niveaux, le challenge est élevé et la jouabilité est au rendez-vous, mais nous sommes en 1997, et en cette fin de deuxième millénaire, ce genre de fossile ne vaut pas la peine que l'on débourse 350 balles.







10% EDITEUR : **CAPCOM**
SORTIE EUROPÉENNE

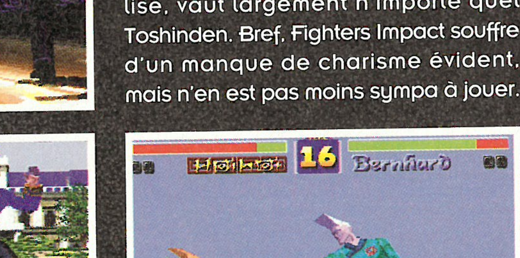


Zapping

Fighters Impact



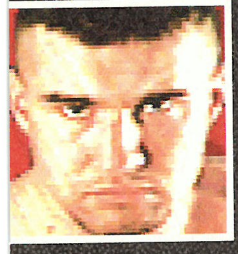
Ce jeu de baston en 3D tiré de l'arcade vous propose un panel de huit personnages au look ridicule. Par la suite, vous pouvez en gagner quatre nouveaux. Avant de commencer un combat, il faut piocher entre trois techniques de fritte différentes. Ici, pas de boules de feu, pas de super-coups-de-la-mort-qui-tue, mais de la vraie baston avec des vieilles droites façon Western et des coups de pied dignes de ma concierge. Et c'est bien dommage, car le soft, joliment réalisé, vaut largement n'importe quel Toshinden. Bref, Fighters Impact souffre d'un manque de charisme évident, mais n'en est pas moins sympa à jouer.





88% EDITEUR : TAITO
SORTIE EUROPÉENNE :
FIN 97

K1 The Arena Fighters







Venez défier les meilleurs combattants du grand tournoi de kick-boxing japonais, le célèbre K1. Ici, pas de combos hallucinantes, juste des gants et, comme disait mon prof de boxe Monsieur Magnier, "de l'huile de coude". Les graphismes sont assez enchevêtrés, et les décors pas vraiment transcendants. Quant aux combats, ils sont très axés simulation. Il va donc falloir tenir plutôt que bourrer : c'est de votre technique que dépend votre salut ! A réserver aux inconditionnels du noble art.

71% EDITEUR : THQ
SORTIE EUROPÉENNE :
EN EUROPE... HAHA!

Anearth Fantasy Story



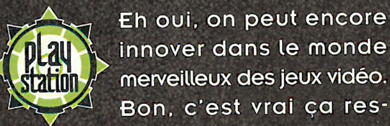
Un RPG ! Vite, mettons le CD dans la machine et lançons-le pour découvrir... qu'en fait Anearth Fantasy Story est assez moyen. Son scénario archi-classique (l'orphelin-dont-on-ne-connait-pas-les-origines-mais-qui-en-fait...) et sa réalisation très moyenne (genre Super Nintendo des mauvais jours) ne feront certainement pas date chez les amateurs de RPG sur Saturn. On appréciera de pouvoir choisir la classe du personnage principal, mais à part cela, rien de réellement transcendant.





60% EDITEUR : MEDIA WORKS
SORTIE EUROPÉENNE :
J'COMPRENDS PAS...

Ray Tracers



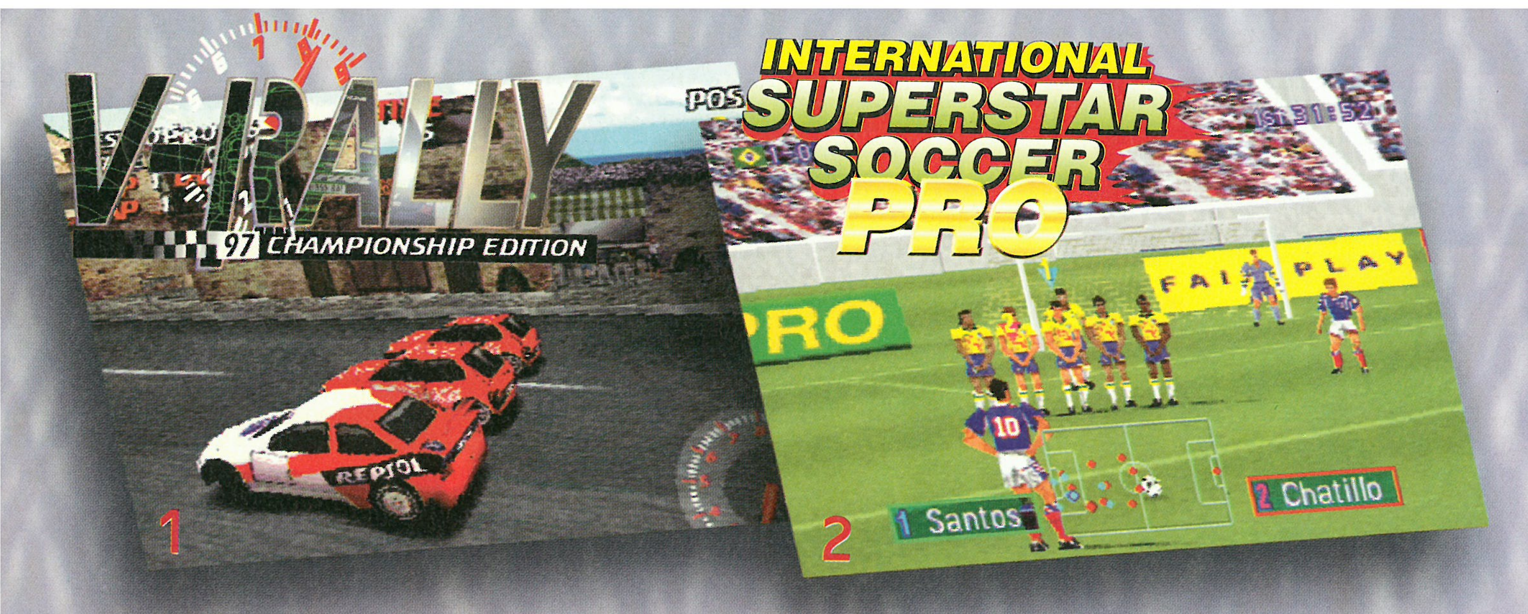
Eh oui, on peut encore innover dans le monde merveilleux des jeux vidéo. Bon, c'est vrai ça ressemble à Chase HQ, mais c'est vachement différent de ce que vous avez vu jusque-là sur PlayStation. La vitesse est hallucinante ! Mais le grand intérêt du jeu réside dans le fait que Ray Tracers mêle habilement l'aspect course et la castagne en tuture. Entre collisions et dérapages de la mort, le fun est garanti, et vous ne trouverez guère le temps d'admirer les décors qui sont... pas terribles. Soyez donc sans pitié, extériorisez-vous, devenez un mercenaire des routes et n'oubliez pas : ici, la ceinture est proscrite !







60% EDITEUR : TAITO
SORTIE EUROPÉENNE :



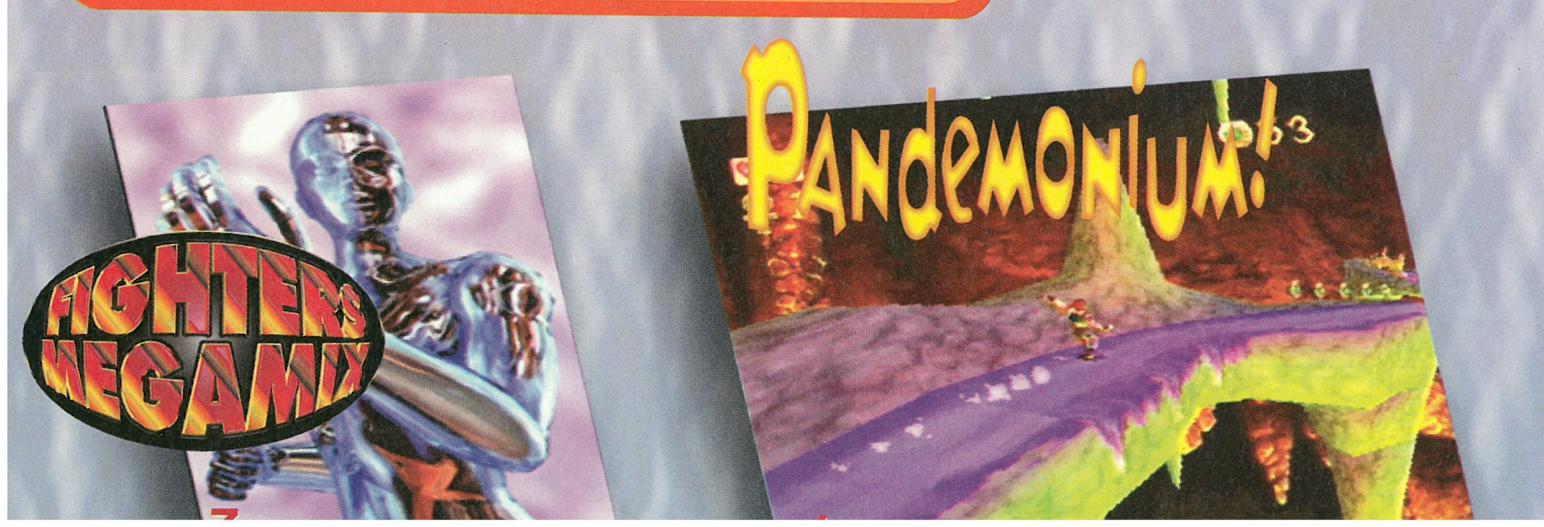
TESTS

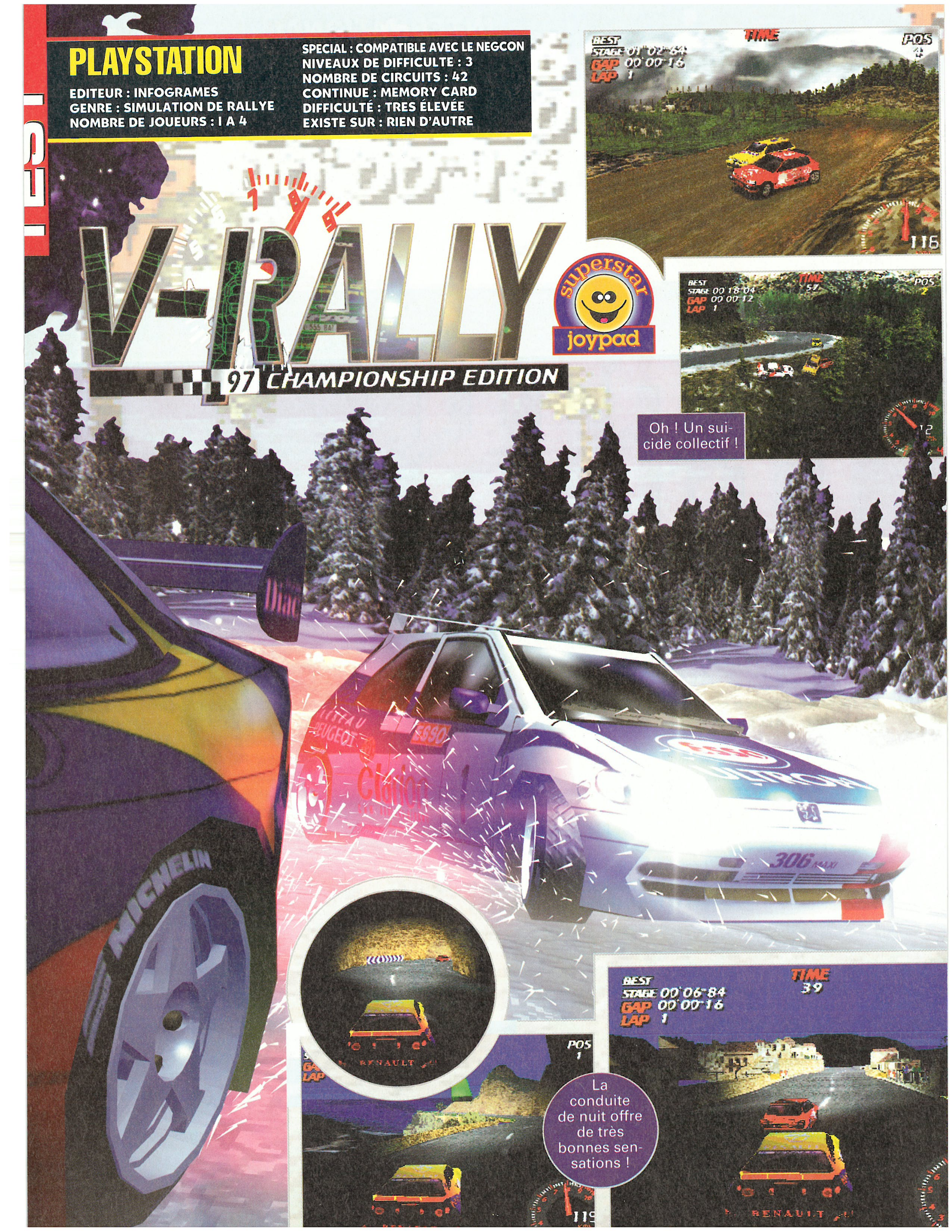
TOUS LES JEUX FRANÇAIS TESTÉS SANS CONCESSION !

1/ V-Rally (PlayStation)
Le must en matière de rallye sur PlayStation ! Impossible de passer à côté, c'est LA révélation du mois. (Pages 72-77).
2/ ISS Pro (PlayStation)
En attendant Power Soccer 2, voici de quoi vous défouler en 3D sur le meilleur jeu de foot PlayStation du moment. (Pages 78-81).
3/ Fighters Megamix (Saturn)
Une myriade de personnages, des tonnes de coups, voilà ce qu'est Fighters Megamix, le dernier jeu de baston en date signé Sega. (Pages 82-84).
4/ Pandemonium ! (Saturn)
Ça y est, "Pande" débarque enfin sur Saturn ! A vous les sauts de cabri, les belles images et la folie. (Pages 88-89).

Mine de rien, le mois de mai a vu nombre de très bons jeux débarquer sur nos chères et tendres consoles. Entre LE titre du mois, V-Rally, et ISS Pro, la révélation-footballistique-qui-tue, la PlayStation montre une fois de plus qu'elle demeure la console du moment. Celle qu'il faut posséder pour vraiment prendre son panard. Cela dit, les possesseurs de Saturn ne sont pas en reste, puisque Fighters Megamix est enfin annoncé et que Pandemonium! fait une entrée remarquée dans la ludothèque saturnienne. Donc, voilà, prenez votre mal en patience et admirez donc les milliards d'autres titres d'ores et déjà disponibles en version officielle.

JEAN ALESI QUI CHERCHE LA PÉDALE D'ACCÉLERATEUR





PLAYSTATION

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : SIMULATION DE RALLYE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
SPECIAL : COMPATIBLE AVEC LE NEGCON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 42
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : TRES ÉLEVÉE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Oh ! Un suicide collectif !

La conduite de nuit offre de très bonnes sensations !

Ça commence très fort ! V-Rally est une petite révolution en soi... Si, si, si ! Il n'a pas été réalisé par Psygnosis ! Un miracle ! Mais trêve de plaisanteries, commençons l'autopsie de ce jeu aussi attendu par certains que la N64 en France !
Pour être objectif, on ne peut pas dire que les développeurs d'Infogrames, malgré de nombreux voyages initiatiques au Japon, aient choisi la voie du gameplay nippon ! La prise en main de V-Rally est loin d'être aussi immédiate que pour Sega Rally. Appuyer sur le champignon en donnant des grands coups de volant ne mène nul part, si ce n'est dans le ravin ou sur le bas côté ! Effectivement, avant de pouvoir prétendre maîtriser le jeu, vous serez contraints de passer par une longue période d'apprentissage en time trial. Vous l'aurez compris, aborder V-Rally comme un jeu d'arcade n'est pas la bonne solution : pas de doutes, on est dans la simulation jusqu'au cou ! Dextérité, finesse et nerfs d'acier sont les trois mamelles de V-Rally : ben ouais les gars, il va falloir piloter !

Une simulation haute fidélité

V-Rally va vous placer dans les baquets de onze bolides, répliques exactes des modèles des plus célèbres écuries qui ont participé à la saison 97. Tenue de route, dynamique et caractéristiques mécaniques ont été reproduites avec une précision chirurgicale, et même si V-Rally reste un jeu, vous ne pourrez pas piloter une Maxi Mégane comme une Subaru. Toute l'essence du produit d'Infogrames réside dans cette difficulté à savoir gérer les forces et faiblesses de chaque véhicule ! Ce réalisme poussé à l'extrême se retrouve également dans les réglages. Pour la première fois sur console, il est indispensable de savoir associer efficacement les différents réglages et d'analyser leurs interactions afin d'optimiser le comportement et la jouabilité ! Chaque véhicule demande des réglages spécifiques en fonction du revêtement de la route et de la topographie des circuits. Un aspect stratégique intéressant.
Les 42 circuits témoignent quant à eux du même souci du détail. On aurait pu penser que cette surenchère se ferait au détriment de la qualité, que nenni ! Les tracés sont d'une beauté et d'une variété sans précédent.

Fun et coups de théâtre

L'animation décoiffe : V-Rally tourne en 30 images par seconde sans ralentissement, le clipping est quasi absent et les accidents sont inspirés de Destruction Derby 2. Le moteur 3D gère parfaitement les bosses, la réaction dynamique des suspensions et offre des courses intenses, malgré la présence de seulement trois malheureux concurrents. Fort heureusement, l'intelligence artificielle se situe au-dessus de la moyenne ! Enfin, la pluie, la neige et le brouillard viendront taquiner votre visibilité de manière spectaculaire. Pourtant, une déception demeure : l'absence de l'éditeur de circuit. "Du jamais vu" nous avait précisé Stéphane Baudet. Effectivement, il ne croyait pas si bien dire ! Uhm... On croirait entendre une promesse électorale. Heureusement, V-Rally possède bien d'autres atouts.



Après la moto, Fish-bone s'essaye aux joies de la voi-ture !

L'art du dérapage et du contre-braquage

Vous réaliserez bien vite qu'il est indispensable d'abuser du frein à main si vous souhaitez faire péter les chronos ou arriver sur la première marche du podium. Une technique payante qui demande néanmoins "quelques heures" d'entraînement. Bon courage !



11 véhicules et 42 circuits pour une simulation hors du commun

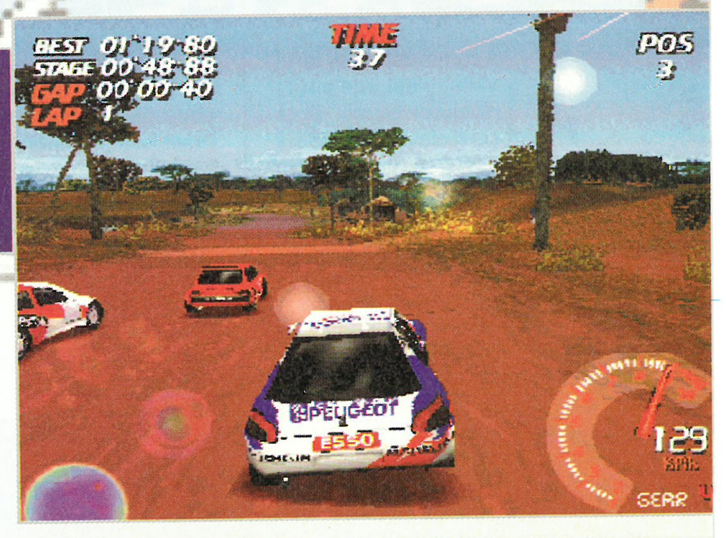


Les courses ne vous opposent qu'à un ou deux concurrents seulement . Dommage.





Les courses dans la savane sont extrêmement difficiles. A vous de bien gérer les bosses !



Nobody's perfect !

Même vos concurrents font des erreurs de trajectoires, vous assisterez souvent à des embardées spectaculaires. Finalement, vous n'êtes pas le seul à avoir des problèmes psychomoteurs ! Mais arriverez-vous à passer entre les gouttes?











Ben quoi ? tout le monde peut se tromper...



Pneu, suspension, appuis aérodynamiques et boîte de vitesse. Attardez-vous sur les réglages de votre bolide. Expérimentez, c'est la clef de la victoire.



COMPARATIF • COMPARATIF

V-Rally vs Porsche Challenge

Deux simulations pures face à face ! Moins propre, plus dur à maîtriser, V-Rally offre à terme des sensations beaucoup plus extrêmes. La présence d'accidents, la variété des tracés, l'intensité des courses et la profondeur de jeu l'emportent sur la froideur, et l'austérité allemande!



Porsche Challenge : des atouts graphiques indéniables mais un fun absent.

COMPARATIF • COMPARATIF



Attention, vos adversaires sont fourbes et batailleurs !

Des bolides très techniques

La Maxi Mégane, la Subaru et la Mitsubishi sont les trois bolides les plus performants du jeu, mais aussi les plus difficiles à maîtriser. Ne vous y essayez pas lors des premières parties : défenestration de pad garantie !



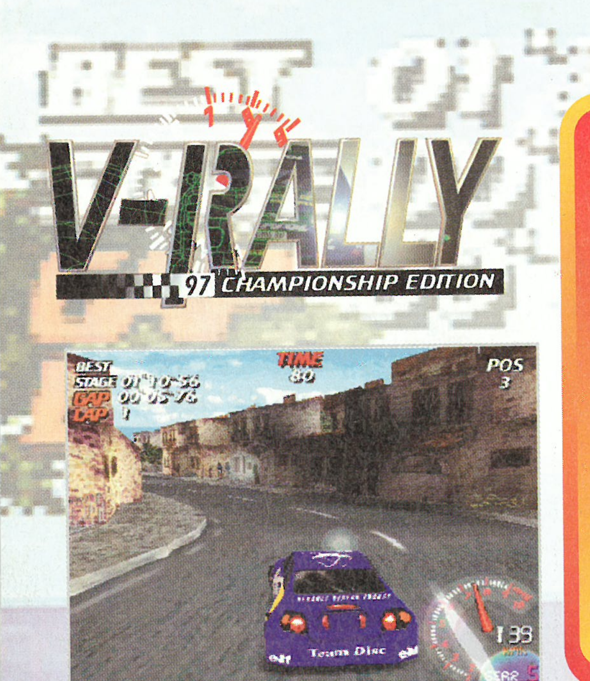


Un mix adroit de fun et de réalisme, réservé aux joueurs expérimentés



Une aberration optique éblouissante.

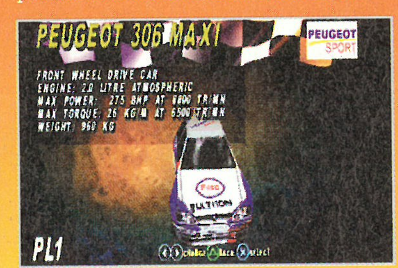
Pour une fois, la vue subjective



Commencez par les petites voitures

Ces trois modèles sont parfaits pour débuter et, ô miracle, leurs performances tiennent la route ! La 306 Maxi s'avère être le meilleur compromis vitesse/adhérence, hein TSR?







A fond à fond à fond ! Jean Alesi était juste derrière moi !

Enfin un mode multijoueur

L'animation rame en split horizontal, mais est parfaitement fluide et rapide en split vertical. Étrange. Vous pourrez également vous affronter à quatre, via le link.





V-Rally : un réalisme poussé à l'extrême

Euh, c'est le moment de freiner !

Les conditions climatiques

La pluie, la neige et le brouillard modifient votre adhérence et votre visibilité. L'effet de pluie accentue la sensation de vitesse. Impressionnant !




TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Pour éviter de faire jaser, on va mettre les choses au point. Nous avons décidé de tester V-Rally, bien que la version ait encore quelques bugs (écrans trop sombres et autres petits détails de ce genre) et que nombre d'options n'étaient pas disponibles, pour la bonne raison que nous avons des garanties des programmeurs sur les ajouts qui s'effectueront sur la version finale. Donc, pour la sortie du jeu, pas de panique, vous aurez entre les mains le meilleur titre de course de rallye jamais sorti sur console ! Une animation d'enfer, une VRAIE simulation automobile, des crashs, de sublimes décors, des milliards d'options, bref un pied total ! Nous soutenons V-Rally depuis le début et on ne le regrette pas ! Allez-y, c'est une bombe !

On ne peut pas écraser les spectacteurs. Quel manque de réalisme !





La boue et la pluie rendent votre adhérence précaire !

Des modes de jeu très complets



En mode Arcade, vous devrez passer des check points en un temps limité. Non ! Le pilotage ne sera pas plus facile ! Combien de fois faudra-t-il vous le répéter, il s'agit d'une simulation !

Le mode Championship comprend 21 circuits répartis dans 7 pays. De quoi satisfaire les plus exigeants !





Flattez votre égo, concourez en time trial ! Comme dans Porsche Challenge, le "fantôme" de votre meilleur temps est là pour vous motiver.

GRAPHISMES   18

Des paysages de toute beauté, des bolides bien modélisés, l'un des plus beau jeu de course sur cette console.

ANIMATION  18

Fluide et rapide. Les sensations de vitesse sont grisantes, les accidents sont bien rendus et le clipping est bien géré. Perfect !

MANIABILITÉ  16

Attention, la prise en main est délicate. Un temps d'adaptation assez long est nécessaire. Soyez patient, ça en vaut la peine !

SON/BRUITAGE  17

Des morceaux de hard et de fusion dynamiques qui renforcent l'intensité des courses et des bruits de moteur convaincants.

 J'AIME

- Les paysages magnifiques.
- Des tracés techniques et variés.
- L'intelligence artificielle des concurrents.
- Le réalisme du comportement des véhicules.
- Des réglages qui influencent réellement la conduite.

 J'AIME PAS

- Un jeu difficile d'accès pour les plus jeunes.
- Seulement deux concurrents !



EN RÉSUMÉ

V-Rally est un petit bijou de technique et de réalisme, qui s'adresse aux joueurs persévérants. Difficile à dompter, il offre une profondeur de jeu rare et des sensations inédites. A réserver toutefois aux pro du pad, car il faut vraiment maîtriser pour s'éclater.


96%

PLAYSTATION
EDITEUR : KONAMI
GENRE : SIMULATION DE FOOT
NOMBRE DE JOUEURS : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE D'EQUIPES : 32
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : N 64 !

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Vous avez sûrement été très nombreux à vous demander si Konami n'était pas tombé dans le piège facile du recyclage après l'adaptation (que dis-je : le transcodage) 16 bits honteusement mercantile d'ISS Deluxe sur PlayStation. Aussi, l'arrivée à pas feutrés de cette nouvelle version prend quasiment des allures d'excuses que nous, joueurs, acceptons bien volontiers. Pour ISS Pro, Konami s'est décidé à jouer dans la cour des grands, au point de placer la barre très haut et de frapper un grand coup dans le nid douillet de la concurrence, qui s'était lovée, semble-t-il, dans la complaisance ouatée de la réactualisation éhontée !

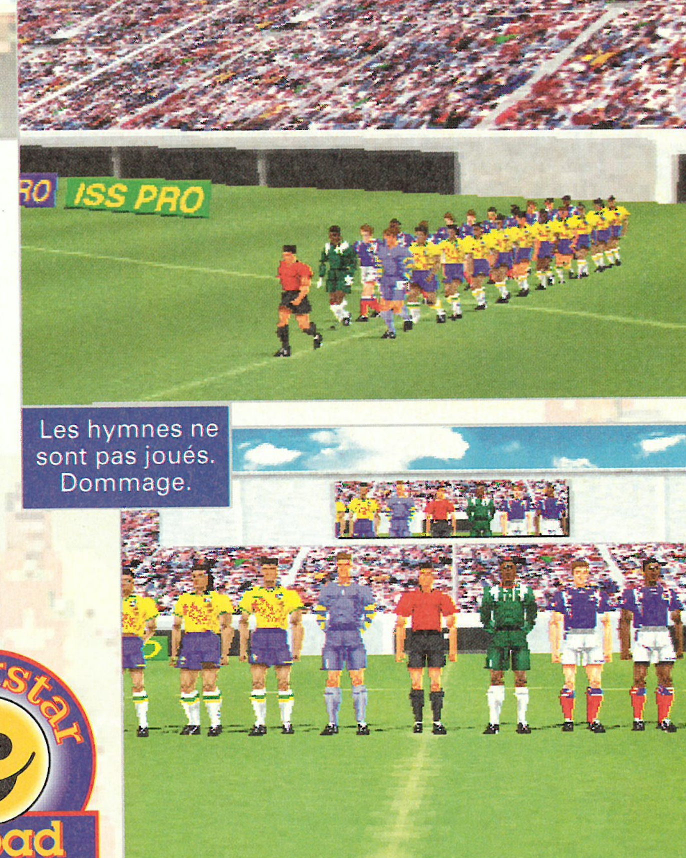
Une Motion Capture à couper le souffle

Konami nous offre un pur chef-d'œuvre footballistique. Fini le foot de supermarché starisé, faussement complexe et noyé par les statistiques ! Ici, on joue sur la simplicité et l'efficacité : 32 équipes internationales, deux championnats et une réalisation graphique entièrement en 3D qui illuminera vos petits yeux boursouflés et injectés de sang. Bien sûr, la modélisation est exempte de tout reproche, pourtant ce ne sont pas tant les polygones et les texturés qui impressionnent, mais la Motion Capture. Les mouvements des joueurs sont les plus réalistes qu'il nous ait été donné de voir à ce jour sur PlayStation. Toutes les gestuelles sont en totale harmonie, on ne note aucun mauvais raccord entre les différentes phases d'animation, les mouvements sont époustouflants de naturel. Réjouissez-vous, ce souci du réalisme ne s'est aucunement fait au détriment de la rapidité et les tirs ne donnent plus cette désagréable impression de flottement : quand le joueur frappe la balle, il concentre toute sa haine dans le bout de ses orteils pour mieux assassiner le goal !

Les cerises sur le gâteau

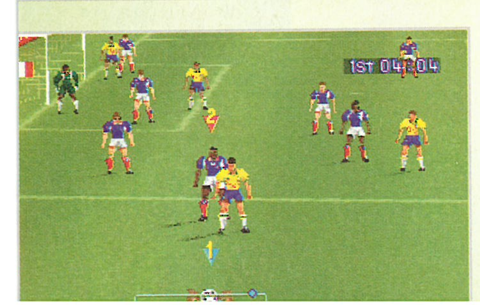


Ce soft propose une panoplie complète de techniques spectaculaires que vous pourrez, ô miracle, réaliser sans avoir besoin de vous greffer un troisième bras ! Le jeu est un habile compromis entre la simulation et l'arcade et vos adversaires vous obligeront à jouer en finesse. De plus, l'intelligence artificielle ne déçoit pas : si un joueur se démarque et fonce droit sur votre but, votre goal va tout faire pour le gêner. De même, si l'action devient cafouilleuse devant les cages, vos adversaires dégageront en touche pour faire tomber la pression. Enfin, la machine respecte ses schémas d'attaque et de défense et s'adapte à vos tactiques. Excellentissime.



Les hymnes ne sont pas joués. Dommage.







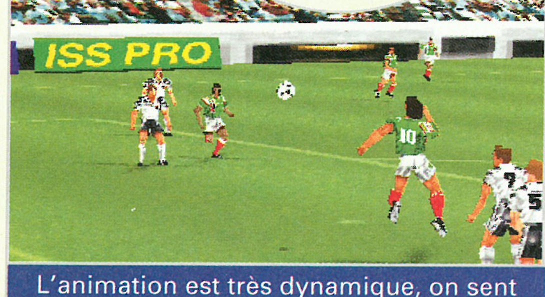


Même les joueurs suivent l'action du regard !

Casse-noisettes version football !

Un réalisme qui n'exclue pas le fun !





L'animation est très dynamique, on sent vraiment l'impulsion sur cette action.

Une animation incroyable !

Désormais, les joueurs n'ont plus la posture des gorilles en peluche de fête foraine qui font "honk ! honk !" quand on leur appuie sur le ventre. Les mouvements sont très détaillés et s'enchaînent avec naturel.



COMPARATIF • COMPARATIF

ISS Pro vs J League Perfect Striker

Ne vous attendez pas à retrouver la même finesse graphique et les mêmes animations dans ISS Pro que dans ISS 64 : 32 bits séparent ces deux versions. En revanche, l'Intelligence artificielle, un peu plus poussée, corrige les quelques infimes défauts de J.League (lesquels défauts sont absents de la version européenne !). Ainsi, il est nettement plus difficile de tromper la défense adverse, qui s'adapte systématiquement à vos schémas d'attaque, et les joueurs réagissent au quart de tour lors des actions dangereuses, en dégageant en touche ou loin devant. Pas la peine de rêver donc. La meilleure simulation reste bien ISS 64.



Photos de la version N 64.



Tous les gestes du foot à portée de pad : la joie !



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO



Le ralenti vous permet d'observer vos buts sous des angles multiples. Raah ! Un but comme celui-là, ça se déguste !

Konami confirme sa suprématie en matière de simulation sportive

Jouer en finesse? Oui, c'est possible !

Différents angles de vue

Quatre vues sont disponibles, mais la vue de dessus est injouables. Optez plutôt pour les 2 caméras éloignées. Classique.

L'arbitre est particulièrement sévère, ça vous obligera à jouer technique.

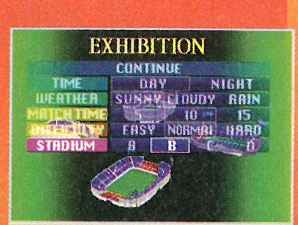
Imaginez le nombre de routines qu'il a fallu utiliser pour obtenir un tel réalisme.



Encore un petit effort et à vous la gloire, l'argent et les femmes !

Des menus très clairs

Les menus ne sont pas très nombreux dans ISS Pro, qui s'en plaindra? Le ton est donné : fini le temps où l'on passait plus de temps à lire et à se perdre dans les menus qu'à frapper dans le ballon !





WILLOW

EN RÉSUMÉ

Beau, jouable, technique, trois mots qui résument à merveille ce jeu de Konami qui se hisse avec brio au rang de référence absolue dans le domaine de la simulation footeuse ! Comme dirait Dark Vador : "Excuses acceptées".



EN RÉSUMÉ

Après une version "Deluxe" faiblarde, les canonniers de Konami ont brillamment rectifié le tir dans cette version "Pro". Cette fois, outre une vraie 3D, tout y est extrêmement bien pensé, léché, fignolé, bref réussi de A à Z. Cet ISS Pro permet à la simulation de football de franchir un pas décisif dans le domaine du réalisme et du fun. Bravo Konami !



GRAPHISMES 16

Les joueurs sont bien modélisés, les couleurs des différentes équipes respectées et la pelouse est verte ! C'est le Pérou !



ANIMATION 18

Le travail de Motion Capture est tout simplement fantastique : les attitudes sont variées et hyper réalistes. La concurrence est vraiment très loin derrière !



MANIABILITÉ 18

Le point fort du jeu. La maniabilité est instinctive, les actions se déclenchent instantanément et il est vraiment très facile de réaliser des actions spectaculaires.



SON/BRUITAGE 14

Les commentaires ont la pêche, mais l'ambiance du stade et les bruitages ont été un peu bâclés.



J'AIME

- Les animations des joueurs.
- Un jeu tactique et dynamique.
- Une jouabilité au top niveau.
- L'intelligence artificielle.



J'AIME PAS

- 32 équipes internationales et deux championnats : les puristes vont couiner.
- Une habillage un peu simpliste.
- Des bruitages faiblards.



SATURN
EDITEUR : SEGA
GENRE : FESTIVAL DE LA BASTON
NOMBRE DE JOUEURS : 2
SPECIAL : SAUVEGARDE AUTOMATIQUE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : INFINIE
DIFFICULTÉ : FACILE

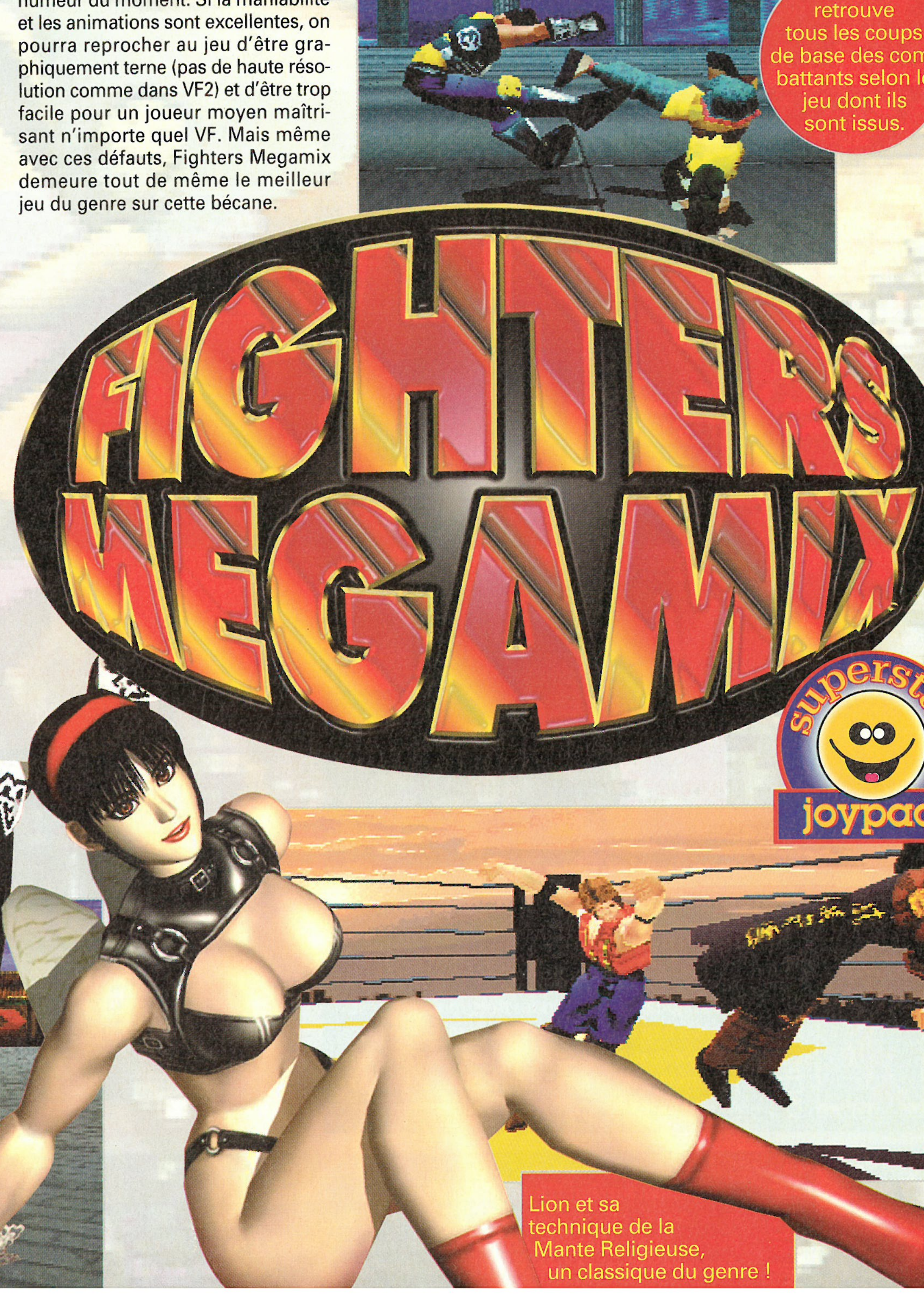
Non, Fighters Megamix n'est pas une compile techno des musiques les plus guerrières des années 90, mais bel et bien un jeu Sega rassemblant tous les personnages de la série des Virtua (Kids y compris) et ceux du très décevant Fighting Vipers. Une idée de génie en tout cas pour nous faire patienter jusqu'à la sortie du fameux VF3 en version console (qui sera disponible vers la fin de cette année).
Je vais laisser la parole à Jean-Claude Van Damme, afin qu'il nous donne son avis sur le jeu (en tant qu'expert des arts martiaux et non du travers de porc sel poivre) : "Fighters Megamix, c'est le story de plusieurs men qui utilisent des techniques de fight pour involved dans le tournoi. Ils ont des punchs et des kicks et des projections. En fait, dans ce video game, tu n'as pas le choix, you know, tu es obligé de te battre, c'est comme quand je fais un movie, c'est hard to explain."

C'est la kermesse !

Fighter Megamix est donc un soft de baston (cf. l'avis de Van Damme) qui mélange plusieurs personnages de divers jeux issus de l'univers de Sega. Ainsi, vous pourrez vous laisser aller à tous les cross over possibles, ce qui donne une combinaison de 512 combats différents possibles ! En effet, si nous avons un nombre N de personnages et que nous voulons déterminer le nombre de couples possibles, nous utiliseront la formule simplifiée de l'arrangement, ce qui donne (N x N) ÷ 2, c'est-à-dire (32 x 32) ÷ 2, soit 1024 ÷ 2, ce qui donne comme résultat 512. Vous bénéficierez au départ de 22 combattants et aurez à gagner 10 personnages cachés. De plus, vous pourrez démontrer votre supériorité dans la maîtrise du jeu en vous frottant au mode Survival, dont le but sera d'envoyer au cimetière un maximum d'ennemis avec une seule barre d'énergie. Quant au mode "Team Battle", il vous offrira la joie de créer une équipe de plusieurs personnages, dont le nombre sera déterminé par votre humeur du moment. Si la maniabilité et les animations sont excellentes, on pourra reprocher au jeu d'être graphiquement terne (pas de haute résolution comme dans VF2) et d'être trop facile pour un joueur moyen maîtrisant n'importe quel VF. Mais même avec ces défauts, Fighters Megamix demeure tout de même le meilleur jeu du genre sur cette bécane.

Vous pourrez envoyer balader vos adversaires en faisant A+B avec les persos de Fighting Vipers.

On retrouve tous les coups de base des com battants selon le jeu dont ils sont issus.



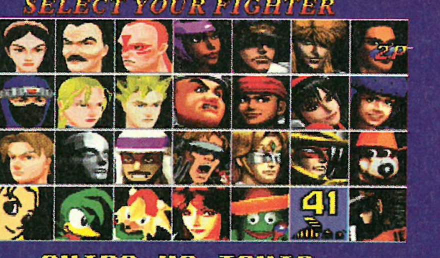
Lion et sa technique de la Mante Religieuse, un classique du genre !

...arlos... Euh, Sandman est le

Des options à gogo

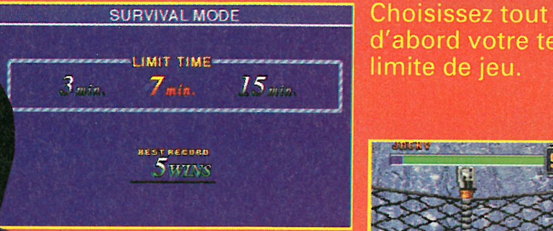
One Player Mode

C'est le mode de jeu classique, proposant plusieurs tournois contre l'ordinateur. C'est ici que vous pourrez gagner les 10 personnages cachés du jeu. Voici donc la photo de famille !



Survival Mode

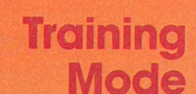
Vous devrez passer un maximum d'ennemis avec une seule et unique barre d'énergie et ce, dans un temps limité. Vous aurez donc le choix entre trois limites de temps : 3, 7 ou 15 minutes selon la performance recherchée.



Choisissez tout d'abord votre temps limite de jeu.



Les chiffres en bas à droite représentent le temps restant avant la fin du jeu.

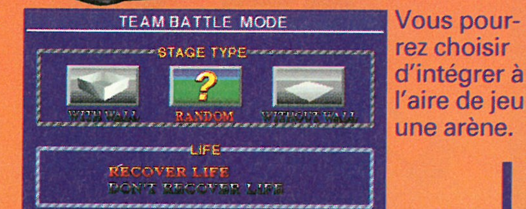


Un récapitulatif s'affichera en cas de perte.

Team Battle Mode

Ce mode reprend le principe de King of Fighters en nous proposant d'élaborer une équipe variant de 1 à 8 combattants. Les lascars combattent ensuite successivement jusqu'à la victoire finale.

Composez d'abord votre équipe.



Vous pourrez choisir d'intégrer à l'aire de jeu une arène.

Le meilleur reste sur le ring.

Training Mode

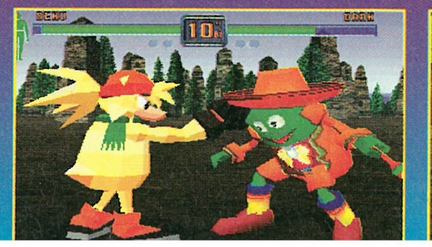
Le mode Training vous permettra d'étudier calmement les combos les plus dévastatrices du jeu. Mais comme dirait Van Damme : "Le Training Mode ne rend pas les coups !".



Fighters Mega Freaks

Le ridicule ne tue pas, il suffit de regarder les looks "has been" de certains personnages pour s'en convaincre ! Fighters Megamix ne recule devant aucune extravagance.









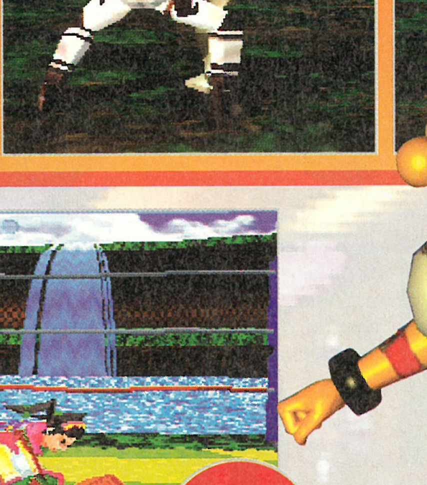
Un des rares coups spéciaux de Dark.

Une animation étonnante !

A vous de juger grâce à cette contre-attaque de Janet !

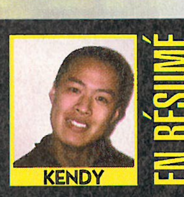






Pai déteste les haricots !





KENDY

EN RÉSUMÉ

Même si Fighters Megamix souffre de plusieurs défauts (jeu trop facile, graphisme très moyen, absence de réelles innovations...), il a le mérite d'être très fun à deux joueurs. De plus, le nombre de combattants disponibles étant élevé (32 lascars), vous ne risquez pas de vous lasser du jour au lendemain. FM est donc un excellent palliatif en attendant Virtua Fighter 3 !

GREG

EN RÉSUMÉ

Laissons aux plus critiques le soin de dénigrer le graphisme, et passons directement à la jouabilité extraordinaire de ce jeu, grâce aux innovations assez nombreuses comme l'esquive de VF3 présente dans cette version ou le choix du style de combat (VF ou FV). Les personnages ont vraiment été boostés au niveau des coups (plus de 80 pour Shun-Di), et même si seuls les persos de VF et Janet sont vraiment intéressants à jouer, on ne peut qu'applaudir la performance. Un achat indispensable.

GRAPHISMES



Le point le plus décevant du jeu : des couleurs ternes et délavées et l'absence de haute résolution comme dans VF2.

ANIMATION



L'animation est rapide, fluide, et les zooms sont brutaux. De la très bonne 3D pour de la Saturn.

MANIABILITÉ



C'est le point fort du jeu. La maniabilité a été amélioré depuis VF2. L'enchaînement des coups se fait presque instinctivement.

SON/BRUITAGE



Les sons et les musiques ne retiennent pas l'attention, mais ils apportent une bonne ambiance au jeu.



J'AIME

- 32 lascars.
- De la bonne 3D pour la Saturn.
- Une maniabilité exemplaire.
- Des coups inédits.
- Des tonnes d'options de jeu.



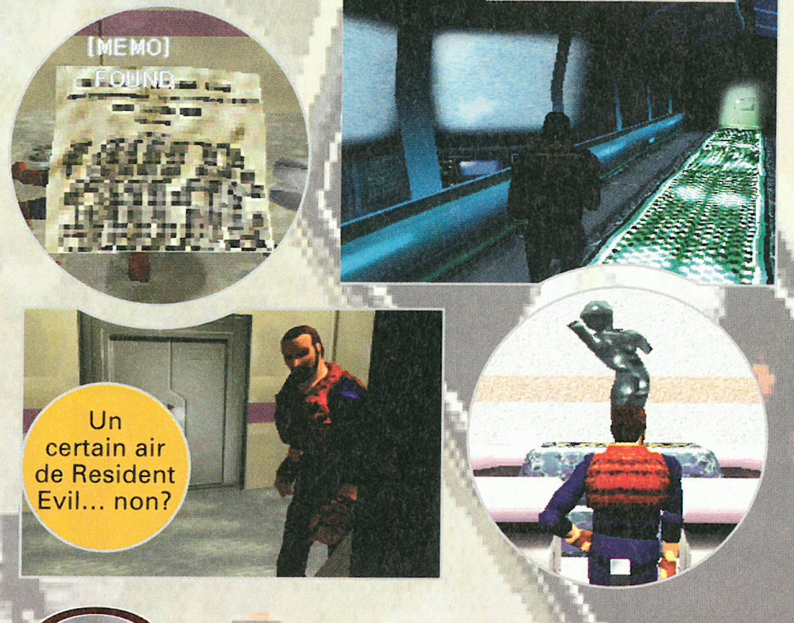
- Des graphismes très décevants.
- Une inertie des personnages surréaliste.



PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : AVENTURE À LA RESIDENT
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !

Over Blood

Nous vivons une époque formidable. La cryogènie a fait tellement de progrès, dans ce futur que je devine si proche, qu'elle est devenue accessible à chacun : plus besoin de se couper la tête pour économiser. Vous vous réveillez donc de votre caisson à sardines surgelées pour vous apercevoir que votre appareil est en alerte. Mais ce n'est pas le pire : votre mémoire s'est fait honteusement la malle, et du coup, vous avez oublié votre troisième prénom, ainsi que les autres d'ailleurs. Même votre taille de caleçon. Bref, tout ! Pour finir, il semble que des choses particulièrement bizarres se passent dans les environs et qu'un méchant virus sévit aux alentours. C'est donc en ce jour de fête nationale que vous partez à l'aventure, dans un complexe agencement de couloirs, et que, terminal après terminal, vous cherchez une solution à tous ces problèmes qui sont les vôtres. Over Blood se présente comme un Resident Evil, avec changements de caméras, puzzles à résoudre et scénario catastrophe. Ponctué de cinématiques et pourvu de quelques originalités, comme la vue subjective et le robot Pipo (à la place duquel vous pourrez jouer quelques temps, avant qu'il ne rende l'âme à la grande satisfaction de vos tympans), Over Blood arrive juste un peu tard. Nul doute qu'il aurait été plus convaincant si nous n'avions pas dû attendre un an et demi avant la version officielle !



Certaines pièces sont assez réussies, mais dans l'ensemble, les graphismes ne sont pas transcendants.

Un certain air de Resident Evil... non?



Vous découvrirez Pipo le gentil robot assez vite, et le perdrez tout aussi rapidement. Tant mieux, il était vraiment trop bavard.

Il se passe des trucs bizarres, dans cet astronef...




GRAPHISMES 14

Certains décors sont plutôt réussis et les textures relativement variées par endroits. Cela donne une bonne ambiance au jeu.



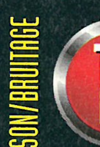

ANIMATION 12

Non seulement y'a pas grand chose qui bouge, mais le héros semble avoir de gros problèmes avec son arthrite.




MANIABILITÉ 13

Des changements d'angle de vue parfois mal choisis, ce n'est pas toujours évident d'aller tout droit...




SON/BRUITAGE 15

Peu de sons, mais comme avec les graphismes, cela concourt à une ambiance froide et stressante.



J'AIME

- La présence d'une vue subjective.
- Une ambiance assez bien rendue.
- Pipo le robot explosé par un coup de jus.



J'AIME PAS

- Techniquement moyen.
- Un air franc de déjà vu.
- Pipo le robot qui raconte sa vie : "bip bip".



EN RÉSUMÉ

Over Blood a vieilli... Pour ceux d'entre vous qui ont exploité toutes les ressources d'un Resident Evil, il reste cependant un titre auquel on accroche, et dont l'ambiance est très convaincante. Les autres, inutile de voir plus loin : Resident est dix fois plus abouti, aussi bien techniquement que scénaristiquement.

80%

TEST

SATURN
EDITEUR : SEGA-SONIC
GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN
CONTINUE : SAUVEGARDES EN BACKUP
DIFFICULTÉ : MOYENNE (ÉLEVÉE VERS LA FIN)
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

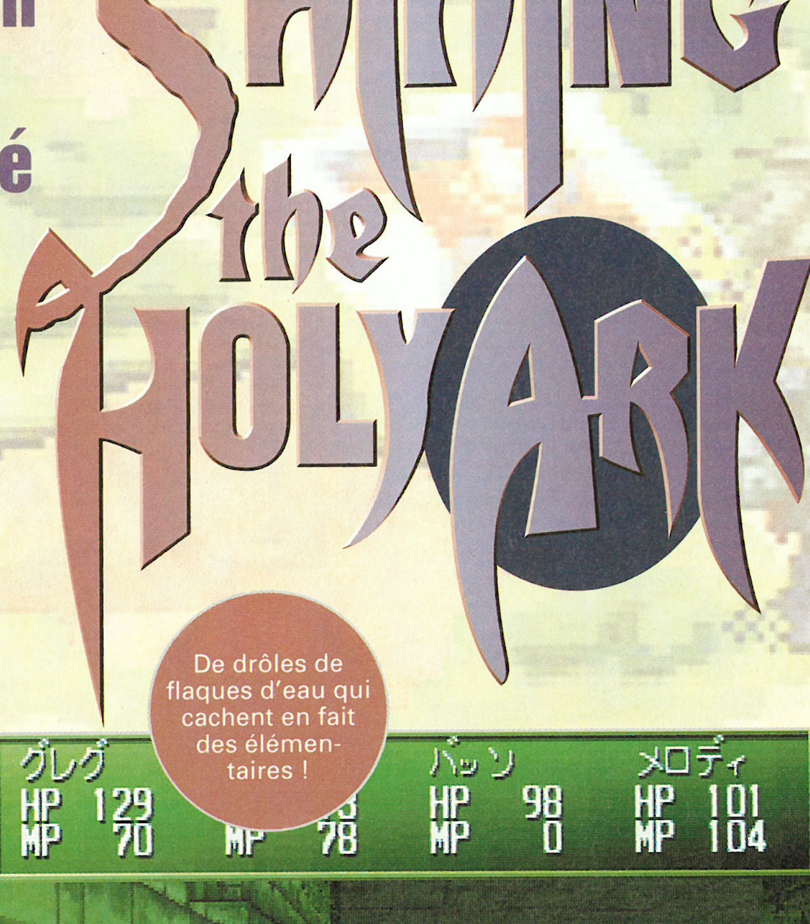
Beaucoup d'entre vous se souviendront avec émotion de Shining In The Darkness, ce bon vieux RPG , techniquement curieux (perspective 3D) mais vraiment prenant. Shining the Holy Ark se déroule toujours en 3D, mais c'est bien son seul point commun avec son ancêtre. Graphismes remaniés, lieux à visiter et ennemis beaucoup plus variés, bref, nous voilà en présence d'une véritable suite plus que d'un remake. Le scénario est cette fois-ci beaucoup plus audacieux que le coup d'une princesse enlevée. D'étranges créatures prennent possession d'humains et les forcent à commettre des crimes... Poltergeist n'est pas loin ! Vous êtes un brave chevalier, et avec vos amis la magicienne et le ninja, vous allez partir en campagne pour lutter contre le fléau.

La technique du rôliste

Comme dans un bon vieux Dungeon Master, le groupe se balade dans un univers en 3D semi-libre (comprenez par là qu'il faut suivre des "couloirs"). Mais contrairement à tous les jeux du genre, qui vous enfermaient dans des galeries, il est également possible d'explorer des forêts ou des maisons. Les connaisseurs de jeux micro retrouveront là l'esprit d'Eye of the Beholder. La réalisation est assez sobre, avec des sorts jolis mais discrets, et quelques petits bugs d'affichage. Ajoutez à cela des scènes cinématiques pour enrober le scénario et vous obtiendrez un cocktail plutôt goûteux, comme dirait Jean-Pierre Coffe. On reprochera néanmoins au jeu une certaine linéarité, ainsi qu'une difficulté un peu mal dosée en fin de jeu. Mis à part cela, encore un grand jeu de rôle de Sega que l'on vous conseille.

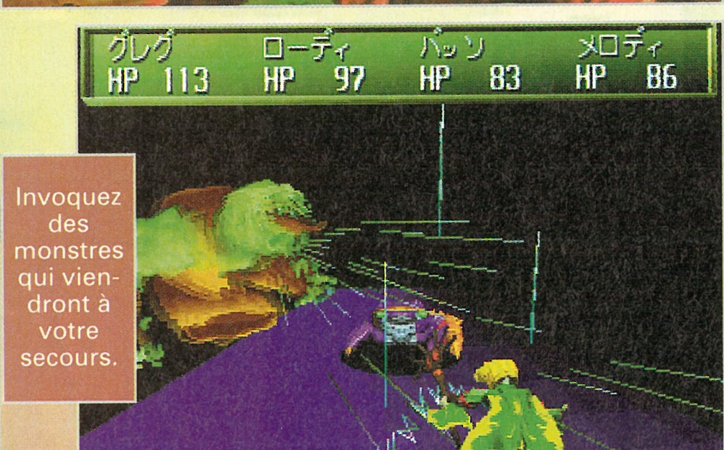
Encore un excelent RPG signé Sega


Un compagnon de route d'une force colossale !



De drôles de flaques d'eau qui cachent en fait des élémentaires !


Pour vous déplacer de niveau en niveau, cette sympathique petite carte s'offre à vous.



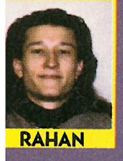
Invoquez des monstres qui viendront à votre secours.

Coucou, les amis, je suis là !!!

L'héroïne est partie en avant pour inspecter, et effectivement ces monstres sont ridicules.

Chez le marchand, on achète des armes, des potions et des armures. Original...

Vous trouverez aussi des alliés dans le jeu.


RAHAN

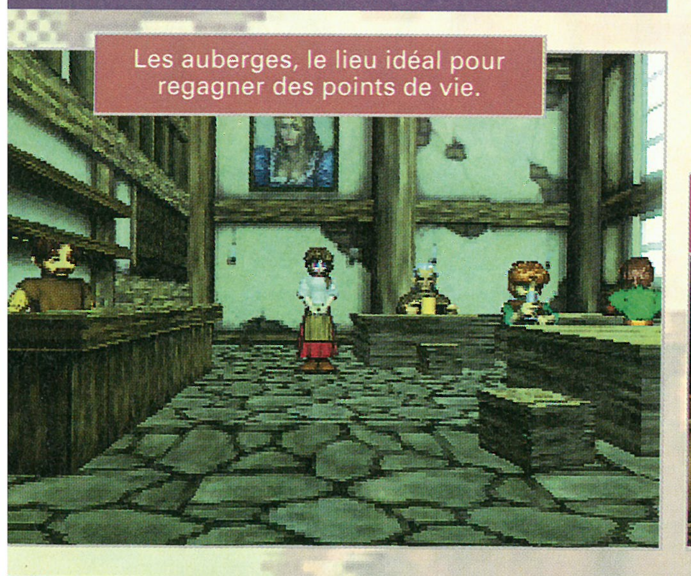
EN RÉSUMÉ

Ne crachons pas dans la soupe, STHA a beau être assez classique, c'est une suite plutôt bien ficelée. Sans qu'il soit très impressionnant de prime abord, les scènes en extérieur ou le foisonnement de bonus cachés et d'énigmes en font un soft qui ne décevra pas les amateurs du genre. Et, surtout, remercions Sega d'avoir adapté en version officielle !

Gomen ne !*

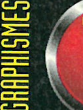
Les photos de ce test contiennent des textes en japonais, alors que, je vous assure, le jeu est en version anglaise. Pourquoi ce mystère? Le Japon a envahi la France? Non, le problème est plus simple : la version officielle du jeu étant arrivée tardivement, nous avons pris une partie des photos sur la version japonaise.

*S'cusez-nous


Les auberges, le lieu idéal pour regagner des points de vie.


Dans la maison hantée, vous aurez à combattre un homme de bronze caché dans l'horloge.

GRAPHISMES




Les décors sont variés et colorés, mais assez simplistes. Les combats sont par contre assez sympas.

ANIMATION




On se déplace dans un univers en 3D qui va parfois très vite, ou parfois rame comme c'est pas permis de nos jours.

MANIABILITÉ




Bénira-t-on un jour les menus de ce jeu pour leur clarté et leur facilité d'accès? On regrettera juste le système d'échanges d'objets entre membres du groupe, un peu confus.

SON/BRUITAGE




Des bruitages basiques, mais des musiques assez bonnes dans l'ensemble, qui accompagnent plutôt bien le jeu.


J'AIME

- Un RPG en anglais, accessible.
- L'univers "Shining" très présent.
- Des énigmes qui relancent l'intérêt.



- Une réalisation un peu faible.
- Le jeu est légèrement linéaire.


EN RÉSUMÉ

Sans être un Final Fantasy 7, Shining the Holy Ark est un excellent jeu de rôle qui a surtout le mérite d'être en anglais et en version officielle. L'exploration de niveaux en 3D est toujours aussi prenante, et les rôlistes de tout poil devraient apprécier.



SATURN
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 18
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PLAYSTATION

PANDEMONIUM !

Titillés par la curiosité, Fargus et Nikki, deux apprentis sorciers, ont l'idée ingénieusement stupide de plonger leur groin dans un vieux grimoire de formules magiques, afin de tester leurs capacités "merlinesques". Mais, comme dirait Julien Lepers, science sans conscience n'est que ruine de l'âme ! Et ce qui devait arriver arriva : nos deux irresponsables écervelés invoquent une créature haineuse, mix de Marguerite Duras et de Godzilla, qui plonge le monde dans le chaos et la désolation !

Beaucoup de fun et quelques faiblesses techniques

Pandemonium vous propose donc d'incarner Fargus, bouffon frappadingue de son état, et Nikki dont la tenue rappelle vaguement celle qu'arborent les pouffiasses quinquagénaires du gym-naze club. Le choix du personnage s'effectue en début de niveau et conditionne la difficulté. Ainsi, diriger Fargus rend l'aventure beaucoup plus corsée. Le terrain de jeu est vaste, puisqu'on dénombre pas moins de 18 niveaux, subdivisés en 2 ou 3 zones. Tous les décors sont modélisés en 3D et bénéficient d'une architecture délirante, qui crée une atmosphère surréaliste originale. Les textures sont riches, quoique plus grossières que sur PlayStation, et les effets de lumière sont plutôt convaincants. Malgré la 3D, vos déplacements suivent un chemin précalculé, et seuls quelques embranchements brisent artificiellement la linéarité de vos déambulations.

En fait, Pandemonium serait un jeu très classique s'il ne bénéficiait pas d'un procédé pompeusement baptisé "Free Style 3D Camera Technology" qui offre des mouvements de caméra très dynamiques (zoom, plongée, contre-plongée, etc.). Il en résulte un effet de profondeur et de relief vertigineux. Ce tableau idyllique est hélas terni par une animation souffreteuse. En effet, la console peine souvent à gérer toute cette débauche d'effets visuels. La fluidité et la rapidité en pâtissent, ce qui rend la jouabilité par moment délicate. Mais ne soyons pas trop sévère, Pandemonium remplit son contrat et mérite tout l'intérêt des saturniens.



Contrairement à Nikki, Fargus n'a pas de double saut, et ne peut accéder à certaines zones.

Dans certains niveaux, les capacités de la console sont divinement sollicitées.



Les effets de transparence de vos sorts sont convaincants. Miracle !



Attention, tous les niveaux ne témoignent pas de la même finesse graphique.

Donkey Kong Country a été un vivier d'inspiration pour les programmeurs.

Des angles de vue vertigineux pour un jeu de plates-formes classique

Wiloow

EN RÉSUMÉ

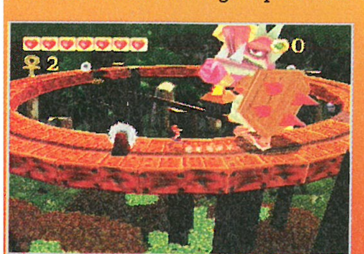
Pandemonium demeure sur Saturn un excellent jeu de plates-formes, long, varié et délirant. Mais ne jetez surtout pas un coup d'œil (même furtif) à la version PlayStation, vous risqueriez de vous assassiner le moral ! Hum, détendez-vous, les gars, le jeu mérite que l'on dilapide son compte en banque, malgré quelques faiblesses techniques évidentes.



Des glissades à vous décrocher le cœur soutenues par des angles de vue spectaculaires.

Des plaies et des boss

Quelle déception, il n'y a que trois boss dans Pandemonium ! Les deux premiers sont inintéressants car trop simples à abattre, mais le dernier fera appel aussi bien à vos méninges qu'à votre agilité. Stressant et assez original.





Métamorphose

Dans certains niveaux, vous pourrez vous métamorphoser en grenouille, en rhino ou en dragon. Une idée qui rappelle un peu Donkey Kong Country.







GRAPHISMES 15

Des décors 3D vraiment originaux pour une atmosphère graphique unique, et des textures variées bien qu'un peu grossières.





ANIMATION 12

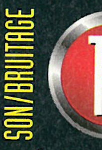
La richesse graphique se fait un peu au détriment de la fluidité et de la rapidité. De gros ralentissements lors des sauts.

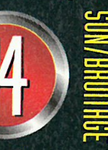




MANIABILITÉ 16

Très instinctive. Les personnages répondent au doigt et à l'œil, mais les ralentissements peuvent parfois gêner.





SON/BRUITAGE 14

Des bruitages classiques et des thèmes musicaux médiévaux assez prise de tête.



J'AIME

- Une atmosphère unique.
- Des mouvements de caméra spectaculaires.
- Des effets de lumière réussis.
- Des niveaux nombreux et variés.



J'AIME PAS

- Des ralentissements parfois trop prononcés.
- Les ennemis grotesques.
- Nettement moins beau que sur PlayStation.



EN RÉSUMÉ

Après avoir été émerveillés sur PlayStation, on était bien curieux de voir ce que Pandemonium donnerait sur Saturn. Ben, on a été agréablement surpris ! Techniquement, ce n'est pas mal du tout, et bien que l'animation rame pas mal, le plaisir de jeu est toujours intact. Du tout bon sur Saturn.



88%

PLAYSTATION

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SHOOT'EM UP SCÉNARISÉ

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

Lorsque vous empruntez les portes dimensionnelles, vous aurez à éviter certaines particules pompeuses d'énergie.



Sorti de l'école, vous vous rendez compte que les hommes politiques sont des ordures finies et vous laissez tomber votre inscription à l'ENA. Vous décidez courageusement de devenir ce que vous avez toujours abhorré : un militaire. Heureusement, vous êtes au 23e siècle, et vous allez juste être revêtu d'un habit stérile et être introduit dans une cabine de chasseur spatial. Et pour le reste, ben vous allez suivre les consignes de l'instructeur. C'est vital, car vu les engins variés et les nombreuses armes que vous aurez à manier, ça va pas être du tout cuit. C'est d'ailleurs à cause de cela que le jeu commence par une phase insupportable : la phase d'entraînement, obligatoire. Evitez donc de paumer vos mots de passe, parce que sinon, à tout refaire à chaque fois, vous allez pas mal "pleurer votre race", comme disent les voyous.

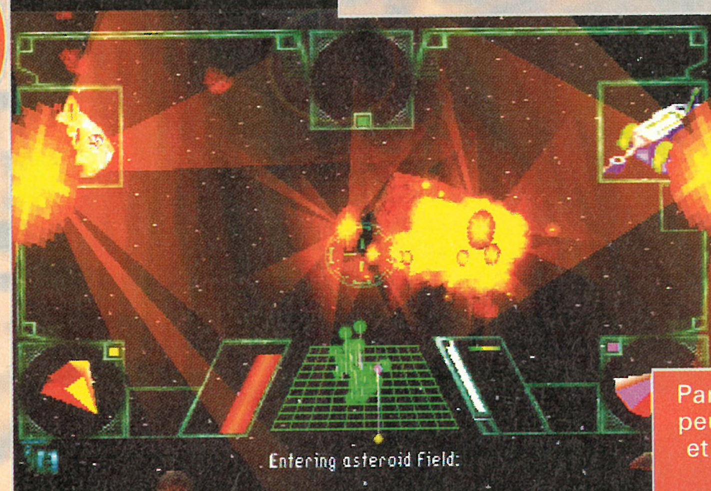
"Use the Force, Jean-René !"

Le premier gros désavantage du jeu, c'est qu'il n'y a pas ou très peu de musique. Mais du coup, on peut se faire les combats spatiaux sur fond de musique Star Wars ou autre, ce qui donne vraiment bien. Car contrairement à un Wing Commander auquel il pouvait être comparé, DarkLight est vraiment un jeu d'action pure, mais intelligente, où vous avez des objectifs à remplir. Pas de cinématiques, mais une bien meilleure réalisation, avec de superbes bases spatiales modélisées et des effets de transparence très sympathiques. L'action va vite, et même très vite, car dans l'espace, y'a pas beaucoup de choses à modéliser et donc la vitesse de calcul reste optimale... Enfin presque, car il arrive parfois que le jeu ralentisse lorsque vous devez défendre une station spatiale de plusieurs kilomètres face à 20 chasseurs. Mais bon, il reste un très bon Dog-Fight dans l'espace, avec des scènes parfois originales (aller chercher du minerai dans l'espace). Pas question ici de parler de hit, mais les fans de culture space-opera sauront apprécier.

Voici la phase de jeu la plus ennuyeuse de toutes : la tourelle de défense.

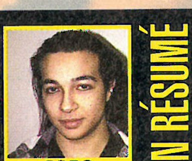
Destroy the engine unit attached to the comet.

Dans cette passionnante mission, vous allez devoir rattraper des comètes et les détruire.



Vous aurez avant chaque mission une petite illustration en haute résolution qui vous mettra au parfum.

Parfois, il y a un peu trop de tirs, et tout devient confus.



EN RÉSUMÉ

Le principe du jeu est super-bête, mais moi, il m'amuse. Se balader dans l'espace et cartonner des tas d'ennemis, excusez-moi, mais aussi désuet que cela puisse paraître, ça m'amuse. Pas longtemps, bien sûr, mais ça m'amuse. Un bon jeu d'occase, quoi.

En pleine chasse, ne faites pas n'importe quoi, et tentez de viser en anticipant les trajectoires des ennemis.

Incoming Ovons!

Votre base. Evitez de tirer dessus, vous êtes suffisamment armé pour la détruire. Je vous sens tenté, là...

Locate and enter hyperspace portal.

Une porte dimensionnelle ! C'est là que vous devrez vous rendre pour aller sur le lieu de vos missions.

Bomber

Vos missions vous sont d'abord présentées sous forme de briefing.

Power Mining

The surprise Ovon attack has depleted our energy stock pile. We must re-supply The War Drum before another Ovon attack!

You orders are to travel to a near by asteroid field and mine for energy ore. You will pilot a specially adapted bomber, modified to be suitable for asteroid mining.

Human! Caution is advised! Surviving Ovon patrols could still be operating within these sectors.

Un shoot'em up beau, rapide mais répétitif

En vue extérieure, il est un peu plus aisé d'éviter les météorites, mais pour le reste, la maniabilité est à revoir.

GRAPHISMES  GRAPHISMES

Les engins spatiaux sont très biens modélisés, mais d'un autre côté, dans l'espace, on a peu de couleurs.

ANIMATION  ANIMATION

Tout est très bien animé, et ça bouge vraiment vite et bien. Malheureusement, ça rame pas mal quand trop d'action se présente à l'écran.

MANIABILITÉ  MANIABILITÉ

Au début, on a du mal, mais par la suite, on maîtrise assez bien le vaisseau, même si la vue externe ne sert pas à grand chose.

SON/BRUITAGE  SON/BRUITAGE

Bruitages fades et musique inexistante, c'est pas terrible tout ça.

 J'AIME

- L'ambiance très "Star Wars".
- La réalisation du jeu.
- Des armes variées et originales.



- Un jeu répétitif.
- Le jeu n'utilise pas la Memory Card.





EN RÉSUMÉ

Darklight Conflict n'est, quand on y regarde bien, qu'un shoot them up. Pourtant, la réalisation et le nombre important de missions font qu'on accroche sans se poser trop de questions. Dommage que l'ambiance ne soit pas au rendez-vous de ce jeu, qui aurait pu ainsi rivaliser avec les excellents Wing Commander, dont on attend par ailleurs la sortie du quatrième volet.

PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE DE 4X4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 7
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC

On vous avait prévenu les gars : un mois sans jeu de voitures, c'est un peu comme concevoir un pique-nique avec Casimir sans bloubiboulga ! Impensable ! Et cette fois-ci, devinez qui est le responsable... Psy... Psygnosis ! C'est pas possible, ils ont un problème d'ordre affectif avec les caisses, ces gens-là ! Ça frôle la névrose obsessionnelle ! Après la Formule 1, le stock car et le syndrome Micro Machines, c'est au tour des 4x4 customisés façon Lee Major (ben ouais, quoi, l'homme qui tombe à pique !).

La routine habituelle

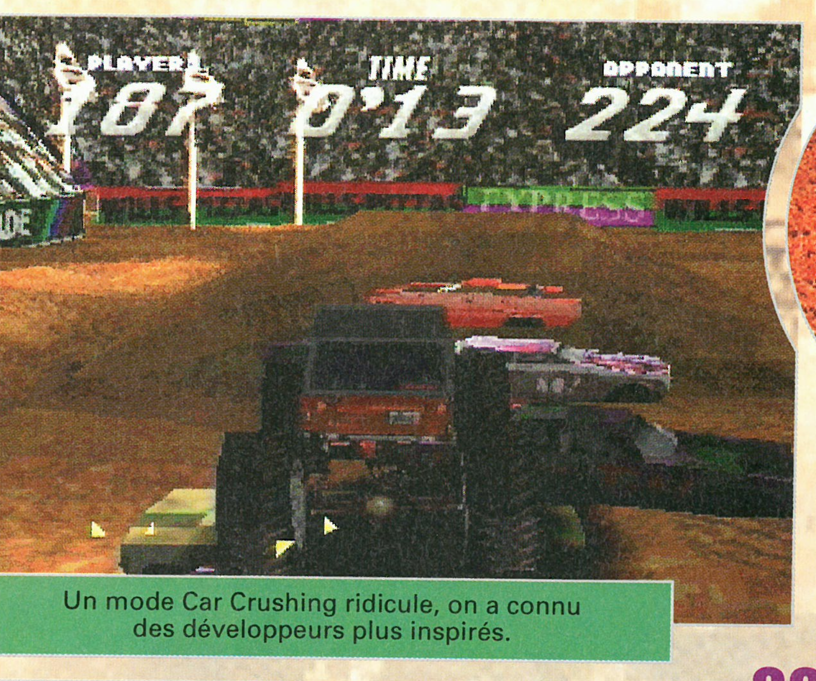
Monster Trucks vous propose donc de piloter 9 monstres métalliques délirants faisant gémir leurs suspensions démesurées sur des circuits (en 3D mappée) aux reliefs chaotiques. En plus des modes de jeux habituels, vous pourrez vous exercer aux joies de la casse dans une arène ou disputer des rallyes. Oubliez tout de suite le mode destruction, il est totalement insipide : il s'agit, en gros, de rebondir le plus de fois possible sur des véhicules de plus de sept ans d'âge, victimes de la prime Juppé ! Amusant 10 secondes. Les rallyes, contrairement aux courses simples en circuits fermés, vous offrent une grande liberté. Mais vous réaliserez vite qu'il est préférable de suivre les autres concurrents, le hors-piste n'étant franchement pas payant ! Au milieu de ces vraies-fausses innovations, on trouve un mode multijoueur permettant à neuf chauffards de s'affronter ! Quoi ! En écran splitté ?!!... Euh, non, tour à tour ! Si, si, si ! Ils ont osé, ils l'on fait ! Techniquement, même si le jeu clippe magistralement, la réalisation globale est honnête : c'est fluide, le relief est bien géré et il influence de façon parfois spectaculaire le comportement des véhicules. De plus, la dynamique des suspensions est bien reproduite. Hélas, l'action est ennuyeuse au possible : les courses sont molles, l'intelligence artificielle des adversaires n'est pas à la hauteur et vous passez votre temps à rebondir dans tous les sens comme un opossum à l'approche de la saison des amours. Bof ! Psygnosis, là, tu nous déçois...



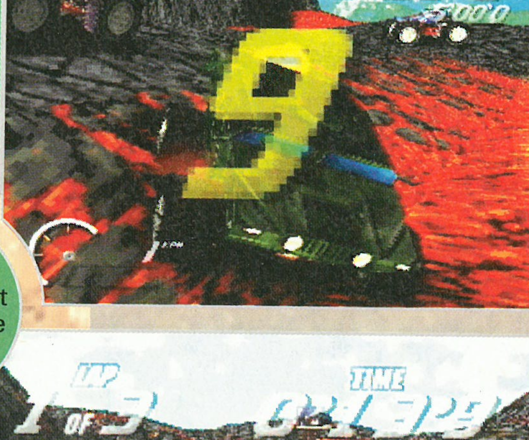
Gérez votre vitesse lors des sauts, un accident est si vite arrivé.

Une vue subjective gerbante et injouable. Ça vous étonne ?

Un choix de neuf véhicules au design cool s'offre à vous.



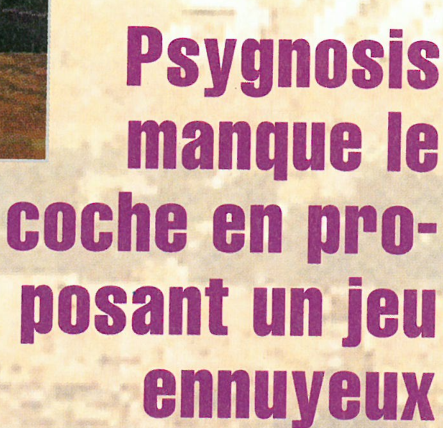
Un mode Car Crushing ridicule, on a connu des développeurs plus inspirés.



e tracé du volcan ne pardonne aucune erreur de rajectoire.



Réaliste : s côtes font ouffrir votre moteur.



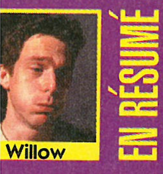
Psygnosis manque le coche en proposant un jeu ennuyeux

Liberté ?

En mode endurance, vous devrez passer des check points et suivre les indications fléchées. Si ce mode offre une liberté totale de mouvement, vous vous bornerez la plupart du temps à suivre la route !







Willow

EN RÉSUMÉ

Ne serions-nous pas tout simplement en train de saturer? Après tout, c'est normal vu le nombre de courses de voitures disponible sur cette machine. Toujours est-il que Monster Trucks n'est ni innovant ni impressionnant. Une production ennuyeuse, pide et stéréotypée. Difficile d'accrocher. Pourtant, Psy-osis oblige, le produit était attendu (d'où ces deux pages !).



N RÉSUMÉ

Y a des jours comme ça, on se dit : "Aujourd'hui, je vais me prendre la tête !" A dire vrai, Monster Trucks peut se targuer d'être le soft de la situation. Psygnosis nous avait habitué à mieux. Bon, il y a le côté liberté (conditionnelle) que proposent les circuits, ainsi qu'une réalisation technique acceptable. Mais tout ceci ne pourra desserrer le rictus qui m'habite...

GRAPHISMES



Les paysages sont, hélas, assez vides, même si le relief est plutôt bien rendu. Les véhicules sont variés avec des éclairages en temps réel.

ANIMATION



Même si l'animation est fluide, le clipping est vraiment trop prononcé. Faut quand même pas abuser !

MANIABILITÉ



Variable selon les véhicules, mais on reprochera au jeu une direction un peu trop molle. Les rebonds incessants sont saoulants.

SON/BRUITAGE



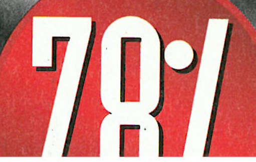
Un bruit de moteur insupportable, des musiques techno de supermarché. Boarf…



- La dynamique des suspensions.
- Le design des 9 véhicules.
- Heu… C'est tout.



- Un mode crushing insipide.
- Le mode multijoueur "humoristique"…
- Des circuits répétitifs.
- Une absence totale de fun.
- Une ambiance sonore ratée.



SUPER NINTENDO
EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : PLATE-FORME/ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : ADAPTATION DE BD
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE MISSIONS : PLEIN
CONTINUE : PERDU !
DIFFICULTÉ : DIFFICILE

Un zeste d'humour et beaucoup de fun !

LUCKY LUKE

Cinquante ans et pas une ride. C'est qu'il est inusable, le plus belge de nos cow-boys, j'ai nommé Lucky Luke ! Eh oui, vous l'aurez deviné, les Daltons profitant d'une grâce présidentielle, ont repris du service et s'apprêtent à voler de menus larcins en innommables forfaits. Enfourchez votre fier et nonchalant destrier Jolly Jumper et partez rétablir l'ordre et la justice dans un monde laissé à la merci du plus dangereux gang de l'Ouest.

Infogrames fricote avec la BD

Il ne peut en être autrement. Vous pourrez me faire croire que Dorothée aime les enfants, que PPDA a encore des cheveux, mais prétendre qu'Infogrames n'entretient pas des relations juste super étroites avec la bande dessinée, particulièrement quand elle est belge... Non mais sans blague, on me la fait pas à moi... Après l'adaptation des Schtroumpfs, de Tintin, de Spirou, mais aussi (et surtout, comme diraient certains chauvins) Obélix et Astérix, voici qu'arrive dans nos p'tites mimines le gars Lucky Luke. Accrochez-vous, car ce soft fait mouche. Normal, c'est le meilleur tireur de l'Ouest !

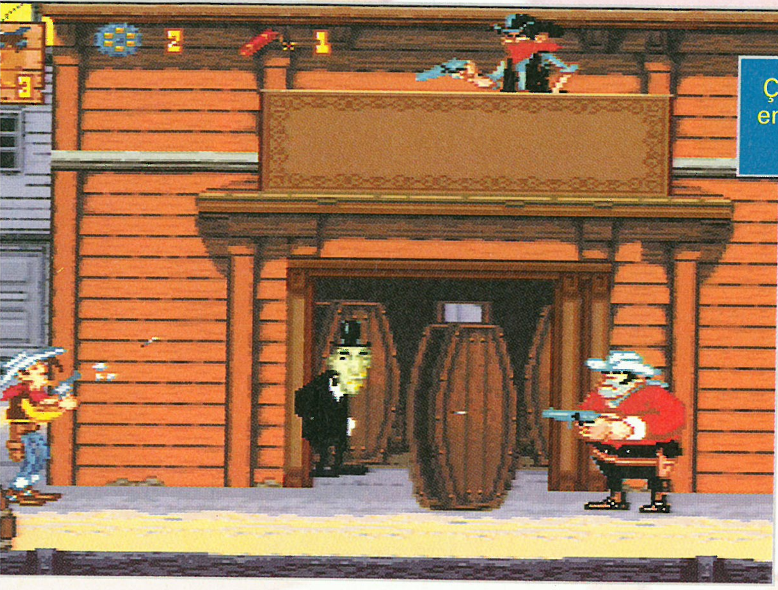
Jeune, mais pas puéril

Attention, le premier qui me dit que "ce jeu, il est pour les gamins", je lui rétorque aussi sec que "c'est pas chou de dire ça." Effectivement, bien qu'il soit initialement prévu pour une cible dite "jeune", il est indéniable qu'il plaira aux vrais joueurs, aux férus de challenges relevés. Ecoutez plutôt. De nombreux stages d'action et de plate-forme très variés, se déroulant tantôt dans des saloons mal famés, au bord de canyons escarpés, dans un pénitencier, sur une voie de chemin de fer, etc., s'enchaînent à une cadence infernale. De plus, il faut noter que l'aventure et la plate-forme, qui constituent le corps du soft, cohabitent fort bien avec les phases de recherche. En un mot comme en cent, Lucky Luke est une bien agréable surprise pour sa Super Nintendo.



C'est pas pour rien que l'on vous nomme le tireur le plus rapide de l'Ouest.

Un bonus comme on les aime : l'homme contre la bête. Un remake de Kasparov versus Deeper Blue, en



Ça part dans tous les sens. Mais même en infériorité numérique, Lucky Luke est décidément le plus fort.



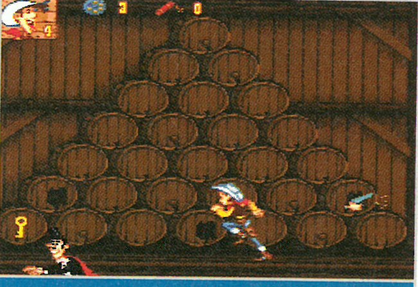
Le charme rétro de l'homme qui tire plus vite que son ombre




C'est le même principe que pour les mécanos. Le tube, il faut le relier à l'autre pour former un conduit pour la bibille.



Lucky Luke fait ace à toutes es situations. ême quand il est de dos.



Le quarté gagnant : un colt à six coups, une clef en or made in passe-partout, un fantôme en cape et... Lucky Luke !



GRAPHISMES 16

La Super Nintendo a de beaux restes et elle le prouve une fois de plus.



ANIMATION 16

Vraiment superbe. Les mouvements sont fluides et fort bien décomposés.



MANIABILITÉ 13

Un peu dure au début, elle devient instinctive par la suite.



SON/BRUITAGE 15

Des airs qui sentent bon le Grand Ouest. De la country et les rengaines luckyliesques.



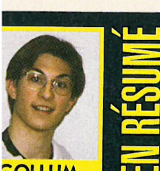
J'AIME

- Le juste équilibre entre action, plate-forme et réflexion.
- La diversité des bonus.
- L'humour décapant de cet homme de l'Ouest.
- Les 16 bits résistent !



J'AIME PAS

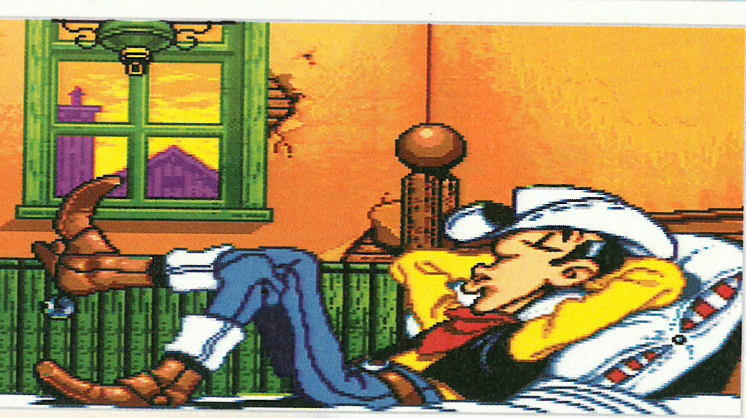
- Sur 16 bits, y a pas de 3D à gogo.
- J'aurais préféré une adaptation de Colombo, pas vous?

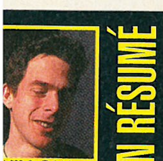


GOLLUM

EN RÉSUMÉ

Yeepee ! Revoilà le meilleur ami de l'homme, j'ai nommé Rantanplan... et accessoirement Lucky Luke. Ce soft t tout bonnement une excellente surise et qui plus est sur la Super Nindo, qu'on croyait moribonde. N'hésiz pas, sautez sur l'occase : vous ne gretterez rien ! Ouf, ça fait de bien donner à manger à sa 16 bits !





N RÉSUMÉ

C'est vrai, Lucky Luke surprend. La réalisation fait honneur à la console, on est loin de la calamiteuse série des Tintin ! Des niveaux variés et une bonne difficulté lui assure une durée de vie honorable. Un bon petit jeu de plates-formes teinté d'aventure, qui devrait solliciter votre dextérité padienne. Les 16 bits ont encore leur mot à dire !



91%

PLAYSTATION
EDITEUR : EIDOS
GENRE : PLATES-FORMES/AVENTURE

NOMBRE DE JOUEURS : 1
PREVU SUR SATURN
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Swagman

Swagman est le prince des cauchemars. Alors il s'est dit qu'il allait réaliser un vieux rêve, envahir le monde. Touché par sa propre originalité, il a tout mis en œuvre pour ce faire : monstres, emprisonnement des fées des songes, et Valium 200 mg pour tout le monde. Arrg, manque de bol, c'était sans compter sur les deux jumeaux les plus insomniaques du monde réel, Zak et Hannah. Déjà âgés de 8 ans, ils ont l'esprit pur, ne connaissent pas Jacques Martin, et comme ils aimeraient bien que leurs parents se réveillent un jour, au moins avant Noël pour qu'ils puissent leur offrir la toute dernière 128 bits avec connexion Internet, ils décident de tuer Swagman et de libérer les fées.

Zelda + Zombies + Burton = Swagman

Les concepteurs du jeu se sont inspirés fortement de Zombies et Zelda sur Super Nintendo, et du monde de "L'étrange Noël de Monsieur Jack" (le film de Tim Burton), pour réaliser Swagman. Ce qui aboutit à un jeu mêlant la plate-forme (en vue de dessus), avec toutes sortes de puzzles à résoudre pour progresser. Les jumeaux partagent la même barre de vie, et se jouent alternativement, comme dans Lost Vikings : ils s'entraident. Ainsi, par exemple, pendant que l'un appuie sur une dalle, l'autre passe par la porte qu'elle ouvre... ce cas de figure revient souvent. Dans le jeu, les miroirs donnent accès au monde des rêves, dans lequel Zak et Hannah auront aussi des choses à récupérer pour mener à bien leur quête. Trouver des clés, des passages, des objets (tels que le frisbee ou le yo-yo magique) pour se faciliter la tâche, et tuer les monstres de Swagman sera leur lot quotidien, jusqu'à ce qu'ils aient terminé de libérer les fées et massacré Swagman ! Avec des graphismes qui ont pour seul mérite d'être variés, et des puzzles incessants, Swagman est un jeu qui plaira à ceux qui veulent se remuer un peu les méninges, et ne suivent pas la tendance "polygonesque" inhérente à la génération 32 bits.

Zak vient de libérer une des 12 fées de rêve emprisonnées.

Ce menu permet de gérer les objets collectés par les jumeaux.

Les clés ont une importance primordiale.

Ce génie des coffres vous donnera des conseils tout au long du jeu, et vous proposera parfois de sauvegarder.

"Quand tu pourras entrer dans le garage, descends au sous-sol... tu pourras ressortir près de la ville en prenant les souterrains..."




Les parents sont en train de dormir... profitons en !

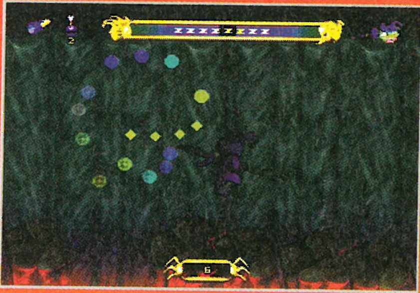
6 lieux à découvrir
n 56 sous-niveaux :
ne durée de vie
onséquente !

Votre première et principale arme contre les monstres : la lampe de poche...

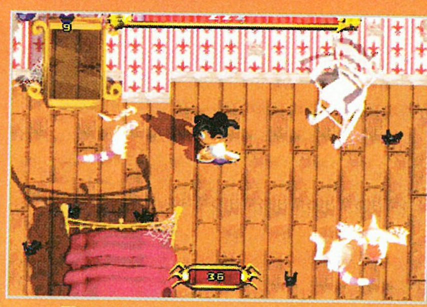
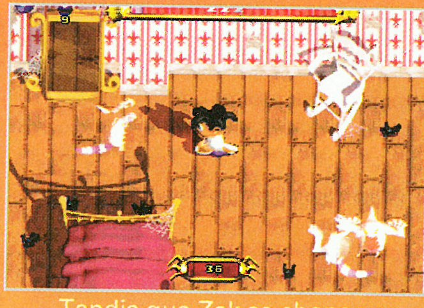
Ce boss au physique Earthworm Jimien est facile à éliminer : quelques bombes, et il tombe dans le gouffre !

Les deux mondes

Zak et Hannah auront à progresser aussi bien dans le monde réel que dans le monde des rêves. Dans ce dernier, ils deviendront tout de suite plus inquiétants :



Le passage dans le monde des rêves s'opère au moyen de miroirs comme celui-ci.


Hannah devient alors capable de faire des sauts athlétiques, même si elle est tout de suite moins mignonne...



... Tandis que Zak se change en bon démon cracheur de feu !



Ils sont très variés, mais invariablement à l'ancienne mode 16 bits. Peu de couleurs, et finesse discutable.



Le peu de choses qui bougent dans le jeu bougent bien. On note quelque objets en polygones par-ci par-là...



Quelques problèmes pour certains passages plateforme, mais rien de bien méchant.



Les musiques sont vraiment fantastiques, elles collent au jeu à merveille. Les bruitages sont très réussis.


J'AIME

- L'univers divisé entre le monde réel et celui des rêves.
- Les musiques, excellentes.
- Les puzzles, et le passage de Zak à Hannah pour les résoudre.
- La durée de vie, le nombre et la variété des lieux.

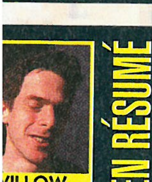


- Des graphismes "Megadrive".
- Un peu répétitif.



EN RÉSUMÉ

Swagman est un titre original, auquel je ne peux reprocher véritablement que ses graphismes, aussi colorés que les chemises des pubs de lessive "lave plus blanc". Son univers est sympathique, quoiqu'un peu... hum, disons... euh... mignon, et il a une excellente durée de vie. Pour tous ceux qui ne se lassent pas de résoudre des puzzles à la manière de Zombies ou de Three Dirty Dwarves, Swagman sera un challenge de longue haleine !



EN RÉSUMÉ

Malgré un aspect un peu trop typé 16 bits, ce jeu très inspiré de l'univers délirant de Tim Burton offre une durée de vie conséquente et des casse-tête basés sur la coopération plutôt bien conçus. Mention spéciale pour les musiques qui contribuent largement à l'atmosphère cauchemardesque et rattrapent le côté niaiseux des graphismes.



Bon, ça ne rigole pas ce mois-ci. Certains titres frisent même le drame psychologique. Ce n'est pas toujours évident à tester, tout ça... Allez, vous me regardez ces quelques zappings, et vous oubliez le tout aussitôt. Pareil que les cours de maths, sauf qu'il y a des images.



STEVE TSR

Steve de Joy Squad est un mec vraiment trop cool. Comme tous les mecs trop cools, il porte une boucle d'oreille qui ne se voit pas et remue la bouche en permanence. On ne sait jamais, si on passait derrière lui la bande de son dernier tube, on pourrait croire qu'il chante. Et sinon, on a l'impression qu'il fait des grimaces pour amuser les filles... Quel feinteur ! Trop cool, il prévoit tout !

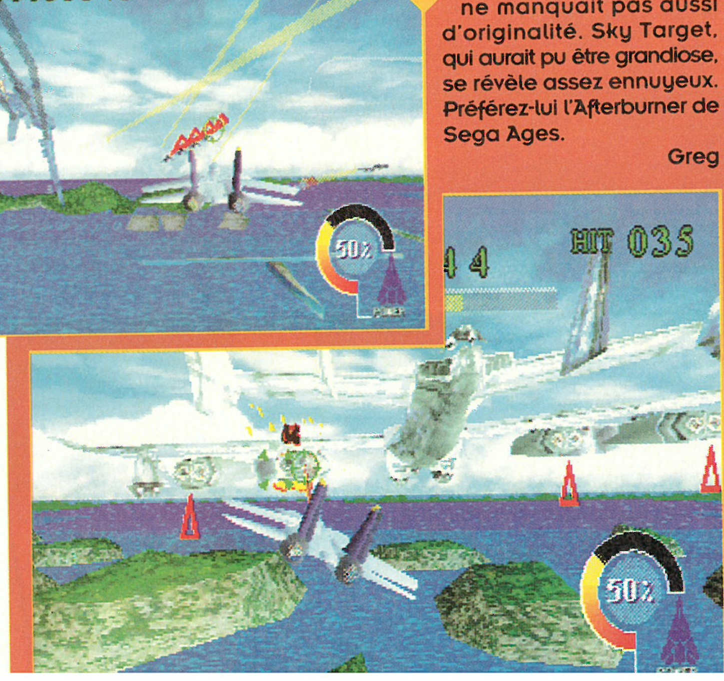
Sky Target

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

On pensait avoir affaire au successeur d'After Burner en 3D, et puis ben, finalement non. Le jeu promettait beaucoup et ne tient pas ses promesses. Ce shoot'em up en 3D rame beaucoup, et se traîne assez mollement jusqu'au titre pompeux de simulateur de flan. Très lent, le jeu manque de pêche, ce qui ne serait pas si grave s'il ne manquait pas aussi d'originalité. Sky Target, qui aurait pu être grandiose, se révèle assez ennuyeux. Préférez-lui l'Afterburner de Sega Ages.

Greg

66%



Pinball Graffiti

MACHINE : SATURN
EDITEUR : JVC

Encore un jeu de table trouée avec une bille de métal qui heurte des résistances et passe à côté d'ampoules électriques. Malheureusement, c'est un mauvais jeu de table trouée, etc. Pourquoi? Eh bien, tout simplement parce qu'il est mou, répond mal, et propose des zooms énervants (que l'on peut supprimer, bien heureusement). Le petit jeu d'aventure qui est inclus est rigolo, mais les flippers ne font pas l'affaire (un comble)... Au final, un jeu bien moyen.

Greg

69%



BRUCE TRAZOM



Bruce d'Alliajoy est un mec génial. D'ailleurs il suffit de le rencontrer pour s'en persuader. Quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve (bain, orgie, lavement), Bruce esquisse toujours deux ou trois petits pas de danse nerveux (tellement il est fier de les avoir appris il y a quelques jours). Ça rend admiratifs les gens





ALAN GREG

Alan des 3 J est un mec trop branché ! Le vrai roi de la sape ! Quand tu le vois arriver sur scène avec son look inimitable, tu ne peux que t'évanouir, chérie ! Le plus fort, ce sera au 100% Joys à Joypad en juillet-août prochain où là, tu pourras découvrir les secrets de sa garde-robes la plus secrète... Tout ce que ton magazine préféré peut te révéler, c'est qu'elle est à base de poulpe mort, une texture techno inimitable pour ce mec super branché.



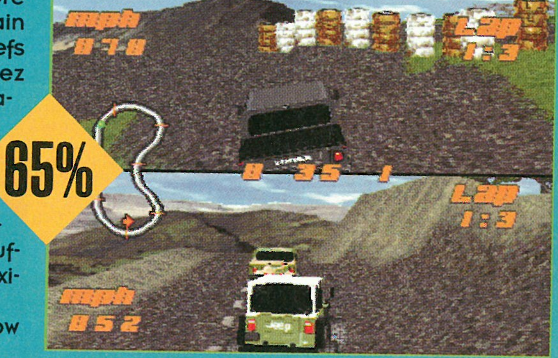
Test Drive Off Road

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE

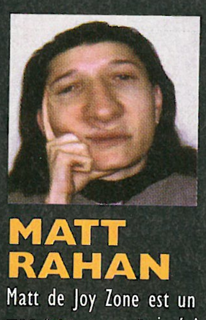
Les jeux de bagnoles débarquent en force ces derniers mois et c'est loin d'être fini ! C'est au tour de Test Drive Off Road de montrer ce dont il est capable ! Ce jeu développé par Accolade (qui avait déjà signé le célèbre Test Drive il y a des siècles sur Atari ST) est très proche de Hard Core 4x4. Un choix de 8 véhicules tout terrain (dont 5 cachés) et de 12 circuits aux reliefs chaotiques s'offre à vous. Vous pourrez même jouer en mode 2 joueurs (séparation horizontale ou verticale). On a vu pire ! Hélas, la réalisation est loin d'atteindre le niveau des meilleures productions du genre. L'adhérence des véhicules est fantaisiste et les circuits, s'ils sont variés, souffrent d'une finition graphique très approximative. Bref, c'est pas la joie.

Willow

65%





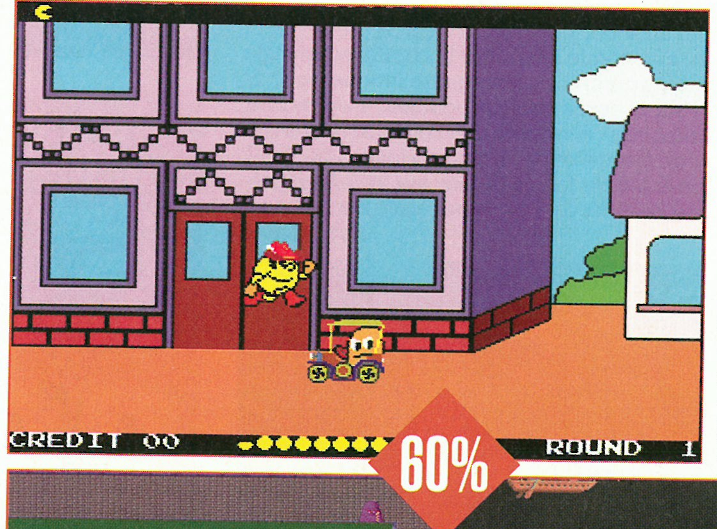


MATT RAHAN

Matt de Joy Zone est un mec trop marrant, juré ! Quand il te regarde avec ses grands yeux bleus, tu ne peux que fondre d'admiration. Et pourtant, qui se douterait que ce charmeur est doublé d'un vanneur qui te fera rire des heures entières ? Gentil, il aime les animaux et le sport, mais il ne les pratique jamais en même temps, car, dit-il, "mon chien court plus vite que moi" (rires !!! rires !!! rires !!!).

Namco Museum Volume 4

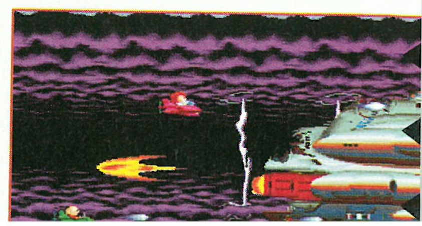
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : NAMCO



60%

Quelle chance vous avez ! Si un jour on vous avait dit que vous feriez des voyages dans le temps grâce à votre console de jeu, une crise de rire aurait sûrement eu raison de votre rate ! Pourtant, c'est ce que Namco vous propose avec cette compil de titres datant de l'ère paléolithique ! Voyez jusqu'où va la créativité ! Pour ce volume, nous avons le droit à cinq jeux, tous "has been" mais assez différents : Genpei (une sorte de beat them all), Pac Land (qu'on ne présente plus), Return of Ishtar (un jeu d'action-réflexion), Ordyne (un shoot Nec) et Assault (un jeu de tanks pas maniable du tout). Pourquoi toujours jeter ce regard de cocker nostalgique sur le passé alors que l'avenir nous promet tant de belles choses? Bon ben, j'vous laisse, il faut que je teste Tobal 2 !

Willow



Zapping



KEVIN WILLOW

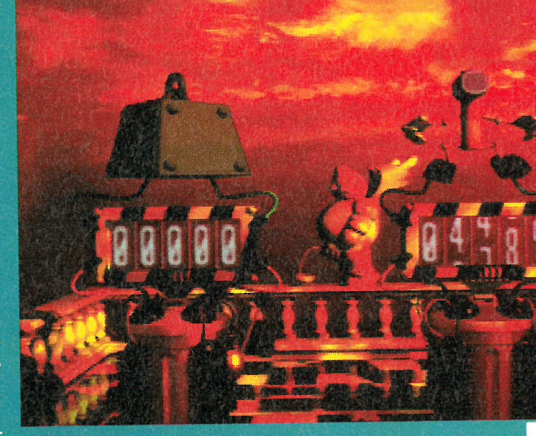
Kevin de Joy Seventeen est un mec trop canon ! Et pour nous plaire, il est prêt à beaucoup de sacrifices, et finalement, ça lui réussit quand on voit son corps de rêve. "Wouah, retenez-moi quand il ouvre sa chemise", nous supplient la plupart de ses fans. "Ce petit imbécile ! Quand apprendra-t-il à ne pas boutonner lundi avec mardi !", nous déclare sa maman. Un mec trop canon, vraiment.

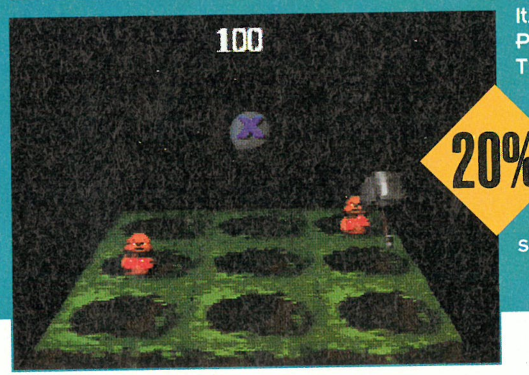


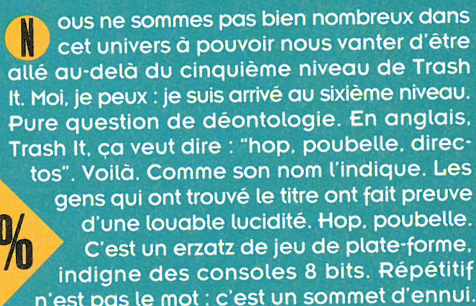


Trash It

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : WARNER INTERACTIVE







20%

Nous ne sommes pas bien nombreux dans cet univers à pouvoir nous vanter d'être allé au-delà du cinquième niveau de Trash It. Moi, je peux : je suis arrivé au sixième niveau. Pure question de déontologie. En anglais, Trash It, ça veut dire : "hop, poubelle, directos". Voilà. Comme son nom l'indique. Les gens qui ont trouvé le titre ont fait preuve d'une louable lucidité. Hop, poubelle. C'est un erzatz de jeu de plate-forme, indigne des consoles 8 bits. Répétitif n'est pas le mot : c'est un sommet d'ennui. L'ergonomie est à vomir. On en arrive à se passionner pour les temps de chargement qui, dieu merci, durent très longtemps.

Cyber Raoul



MATT GOLUM

Matt des MNJoy est un mec trop sympa ! Avec lui, im-poss-ible de ne pas se sentir au top-mieux de soi-même. Décontract', clean, il aborde la vie comme un océan de bonheur. Son secret? Il est a-mé-ri-cain (véridique !), pays des stars et des gens sympas qu'il connaît de fond en comble. "Aux Etats-Unis, tout est comme dans un rêve...On se lève le matin, et on mange des hamburgers au pied de la Statue de la Liberté. Après, on prend sa Jeep et on va à la plage en Floride, où on s'éclate avant d'aller finalement siroter un cocktail à Hollywood."



Bedlam

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : GT INTERACTIVE

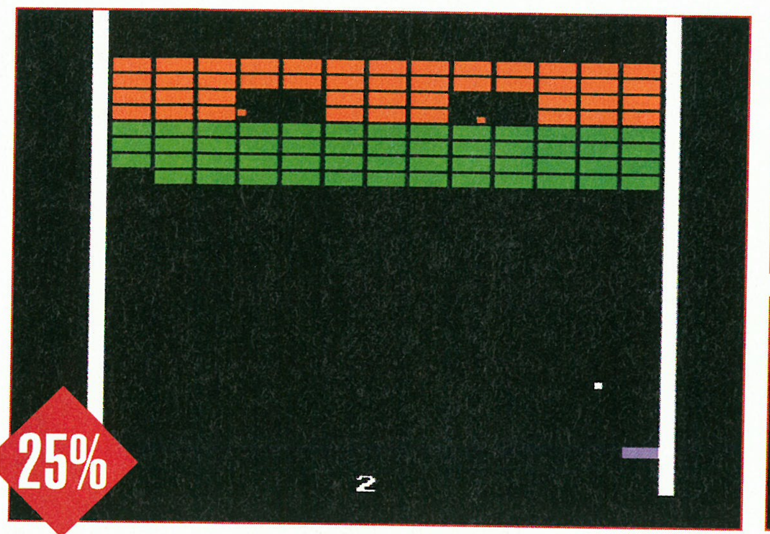
5%

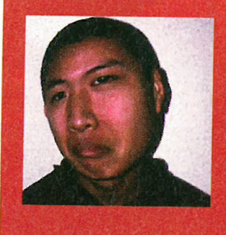


Comme disait mon grand-père, qui ne connaissait rien à rien, "jeu de rien, jeu de vilain". Il avait raison, sans trop savoir pourquoi (d'ailleurs, il est mort). Bedlam est un drame. Ça se fait passer pour un jeu de stratégie, et c'est un piètre shoot-them-up. Ça se fait passer pour un shoot-them-up, et c'est un piètre (jeu?) tout court. Scrollings poussifs, ergonomie faite pour les poulpes (triangle pour tirer en haut, rond à droite, croix en bas... de qui se moque-t-on? Et si je veux tirer en diagonale? Faut appuyer sur deux boutons). C'est moche, mal fait, les menus sont moins compréhensibles que ceux des restos chinois, et on s'ennuie dès le mode tutorial. Alors, pourquoi jouer à Bedlam? Pour rire. Et pour pleurer aussi. Même les pires jeux sur VCS Atari présentaient un léger intérêt, par respect de l'éventuel acheteur. Ici, non. De qui se moque-t-on?

Cyber Raoul

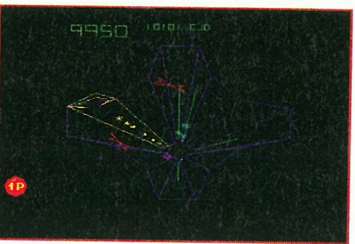






JASON KENDY

Jason de Back Street Joy est un mec trop craquant. Avec son sourire carnassier et son sens de la répartie, il est vraiment trop fort et tu sens qu'à son bras, il peut rien t'arriver. Il est capable de renvoyer n'importe quel fan jaloux sur les roses grâce à son terrible "Eh oh, toi-même !" Mais là où il est le plus tuant, c'est quand il fait son regard de tueur profond, qu'il mate le mec dans les yeux et qu'il lui lance avec sa voix grave : "Mais arreteuh !". Trop craquant, ce mec.





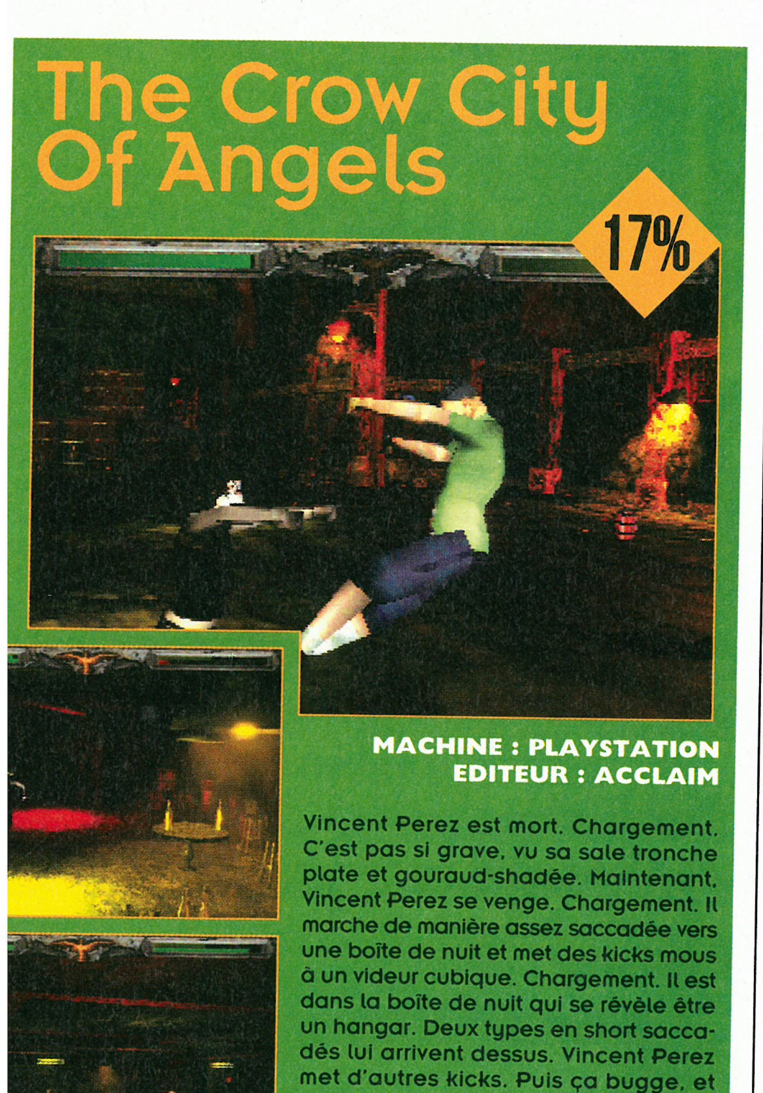
Atari Collection 1

MACHINE : PLAYSTATION

EDITEUR : GT INTERACTIVE

Combien de fois ai-je entendu cette phrase imbécile : "Avant, les jeux étaient bien meilleurs qu'aujourd'hui." Foutaise ! Et s'il reste encore un dépressif à convaincre, qu'il jette donc un œil à Atari Collection 1. Cette compil des premières bornes d'arcade Atari rassemble Asteroïds, Battlezone, Centipède, Missile Command, Super Breakout et Tempest. Tous ces titres furent adulés en leur temps, mis à part Tempest qui est une cochonnerie intemporelle. Mais soyons honnêtes, jouer plus de cinq minutes à ces vieilleries

The Crow City Of Angels



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ACCLAIM

Vincent Perez est mort. Chargement. C'est pas si grave, vu sa sale tronche plate et gouraud-shadée. Maintenant, Vincent Perez se venge. Chargement. Il marche de manière assez saccadée vers une boîte de nuit et met des kicks mous à un videur cubique. Chargement. Il est dans la boîte de nuit qui se révèle être un hangar. Deux types en short saccadés lui arrivent dessus. Vincent Perez met d'autres kicks. Puis ça bugge, et Vincent Perez plante avec ses deux ennemis. Ils meurent. Chargement. Vincent Perez voit un corbeau sur le sol (ça veut dire qu'il faut aller par là !) et se retrouve dans une autre pièce, qui est en fait la même. Un mec avec une barre à mine l'attaque. Vincent Perez lui met des kicks. Chargement. Un Dolph Lundgren attaque Vincent Perez dans un tripot-hangar indéfinissable. Vincent Perez change de tactique : il lance une caisse sur l'adversaire, perdant du même coup ses épaules dans l'opération de motion-capture. Il gagne. Chargement...

PAR KENDY

Scud Race de Sega enfin en salle ! Cela veut dire des courses effrénées sur les plus belles voitures du monde ! Ça tombe plutôt bien, le jeu est lui aussi le plus beau du monde !





Un jeu de caisse qui fera date



Les tunnels, un classique du jeu de bagnole !

Dans cette vue, vous vous verrez en train de changer les vitesses.





EDITEUR : SEGA
NB DE JOUEURS : NOMBRE DE MACHINES
GENRE : SIMULATEUR DE JAMES DEAN

Non, Scud Race n'est pas un simulateur de missile irakien, mais un énième jeu de bagnole en arcade, qui utilise les dernières routines très performantes de la carte Modèle 3 de Sega. Il fallait à tout prix un chef d'œuvre, après le bide du très injouable Sega Touring Car dans les salles d'arcade. Le jeu propose quatre circuits, classés par ordre croissant de difficulté, ainsi que quatre caisses : La Dodge Viper, La Mc Laren FI, la Porsche Turbo et la très bourgeoise Ferrari F40. Vous affronterez quarante voitures en Beginner, trente en Medium et vingt en Expert. Comme dans tout jeu de voiture qui se respecte, vous aurez un choix - cornélien - à faire entre la transmission manuelle ou automatique. Le jeu est sublime graphiquement et bénéficie d'animations foudroyantes. Carte Modèle 3 oblige, les textures et les polygones anti-alliasés tapent à l'œil dès l'apparition des premiers écrans de jeu. Le rendu de la vitesse est époustouflant et il ne manque plus que les cheveux plaqués en arrière pour simuler la sensation de scotchage sur le siège ! De plus, quatre vues différentes de la course seront disponibles à tout moment du jeu, ceci afin de satisfaire les joueurs les plus difficiles. A noter l'étrange dureté de la pédale de frein, qui demeure malgré cela ultra sensible au pied, ce qui a pour conséquence de privilégier la technique mystique du dérapage, au détriment de la conduite bourrin à la Ridge Racer. En bref, Scud Race est LE jeu de "wâture" du moment, qui réduit tous les autres jeux du genre en petites miettes atomiques. Un véritable rouleau compresseur, qui vous obligera



Chef-d'œuvre sur carte Modèle 3

J'AIME :

▲ Modèle 3 oblige.
▲ Des circuits variés.
▲ Des caisses qui crachent en design et en vitesse.
▲ La vitesse supersonique.
▲ C'est supra-zolie !
▲ L'obligation de maîtriser les dérapages.

J'AIME PAS :

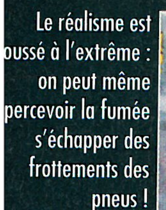
▼ Une pédale de frein plutôt rêche.
▼ Qui a dix francs à me prêter?

Il vous reste 39 secondes avant la fin du jeu, si vous ne franchissez pas la ligne d'arrivée.

Voilà ce qui risque de vous arriver en cas de collision !



Admirez les reflets du paysage sur les vitres !



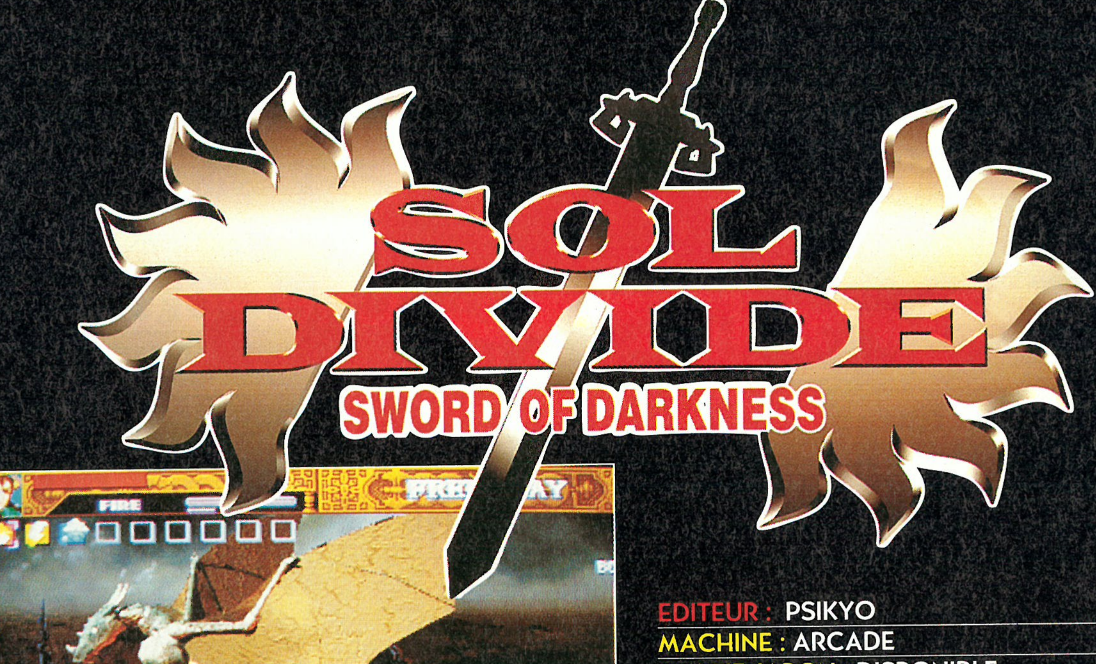
Le réalisme est poussé à l'extrême : on peut même percevoir la fumée s'échapper des frottements des pneus !





L'éditeur à qui l'on doit Strikers 1945 revient au premier plan de l'actu avec un jeu qui a le toupet d'être à la fois très beau et assez original. Que reste-t-il aux grands de l'arcade?

Le premier "Fantasy Shooting Game", garanti 100 % sans 3D



Les armes possèdent quatre niveaux de puissance.



En haut de l'écran viennent s'afficher les sortilèges magiques à votre disposition.

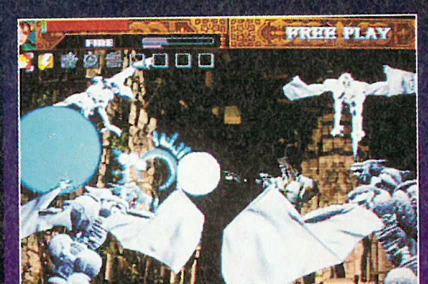


EDITEUR : PSIKYO
MACHINE : ARCADE
SORTIE JAPON : DISPONIBLE
DISPO EUROPE : ETE 97

La spécialité de Psikyo, c'est l'arcade ! Ce petit studio de développement spécialisé dans les coin-up, qui a quelques hits à son actif et a travaillé beaucoup pour le compte de géants de l'arcade, sait qu'il ne réussira pas à concurrencer les équipes de plusieurs centaines de personnes des Sega et autres Namco, SNK ou Capcom...
Pour percer, une solution : des idées et du talent !
L'idée de base, qui a présidé à la création de Sol Divide, consistait à essayer de revenir un peu au shoot-them-up, après des années de 3D polygonale à ne plus savoir où donner de la tête. Mais originalité oblige, il fallait trouver autre chose. Psikyo a donc imaginé un shoot-them-up, qui n'en est pas un !

La puce à l'oreille

Mais comment les petits gars de Psikyo font-ils donc pour nous pondre des décors à pleurer de plaisir? Il y a bel et bien un secret. Les bougres ont tout simplement doté la carte-mère de leur Sol Divide d'un chip graphique qui dépote. Mettant plus de 260 000 couleurs à la disposition des graphistes, il leur permet de se concentrer sur leur créativité, sans avoir à jongler en permanence avec les capacités limitées du hardware.



Les décors sont exceptionnels de beauté. La qualité photo est atteinte.

FANTASY SHOOTING GAME

Le jeu se joue à l'aide de trois boutons. Le premier permet de se servir de l'arme à longue distance et correspond tout bêtement au canon de base de n'importe quel shoot'. Mais, différence essentielle, le décor se déroule horizontalement, à mi-chemin entre le shoot-them-up et le jeu de plate-forme. Le bouton B, quant à lui, sert à donner des coups de sabre, de bâton ou autres



Commandez par Téléphone
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de 10h30 à 12h30 et de 14h00 à 19h30
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
NEZ NOUS RENDRE VISITE !!!!
, rue de la Grange-aux-belles 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
Métro : Colonel Fabien (Ligne 2)
Nouveau !!
Jeux PC sur Commande
ENVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !
GAME STATION
10, RUE DE LA GRANGE AUX BELLES 75010 PARIS
SEGA SATURN
IMPORT DIRECT JAPON / USA
PlayStation
SATURN
SATURN + 1 PAD
1 JEU (occaz)
799,00 Francs
Saturn + 1 manette + Mémoire + 2 jeux
1589 F
Exceptionnel !!!
Volant + Pedalier
+Véritable Boîtier de vitesse
Compatible PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64
699,00 F
Soviet Strike 365 F
Worldwide Soccer 97 299 F
Fighting Vipers 345 F
Machinehead. 345 F
Virtua Cop 2 + GUN 445 F
Daytona USA CE.. 329 F
Soccer 97 365 F
Quater. Club 97 345 F
Highway 2000 365 F
Andretti Racing 365 F
Tomb Raiders + PAD 369 F
Savior 329 F
Ura 345 F
City Of Angels 365 F
Vikings 2 365 F
Torcher 335 F
Run 345 F
Goes To Hollywood 345 F
X3 345 F
Hard Trilogy 365 F
Hard Arcade 365 F
Jam Extreme 345 F
Trash Hit 365 F
Bug Too ! 325 F
Fighters Megamix 365 F
Mass Destruction 345 F
Andretti Racing 365 F
Independance Day 365 F
Command & Conquer 329 F
Swagman 335 F
Crusader No Remorse 365 F
Syndicate Wars 365 F
Three Dirty Dwarves 365 F
Torico 365 F
ManX TT Super Bike 365 F
Magic The Gathering 345 F
Mr Bones 295 F
Dragon Force (Us) 395 F
Albert Odyssey (Us) 395 F
Die Hard Trilogy (Us) 295 F
Lunacy (Us) 395 F
Sonic 3D Blast (Us) 295 F
Dragon Master Silk (Jap) 495 F
Zeron Yon Champ Dozzy (Jap) 495 F
Slayers Royal (Jap) 399 F
Prince Crown (Jap). 399 F
Fighting History Dynamite (J) 395 F
Martian Successor Nadesico (J) 395 F
Soukyu Gurentai (Jap) 395 F
Langrisser IV (Jap). 445 F
Graduation CrossWorld (Jap) 395 F
Sakura War Columns (Jap) 395 F
Puzzle Bubble 3 (Jap) 395 F
Henry Explorers (Jap) 395 F
Far East Of Eden (Jap) 445 F
Eve Burst Error (Jap) 495 F
Shin Megami Tensei (Jap) 495 F
Waku Waku 7 + Cart. (Jap) 495 F
Metal Slug + Cart. (Jap) 495 F
Metal Slug (Jap) 395 F
Cyberdoll (Jap) 449 F
Albert Odyssey (Jap) 375 F
Fighting Vipers (Jap) 345 F
Virtua Fighter Kids (Jap) 295 F
King Of Fighters 95 (Jap) 345 F
Fatal Fury real Bout (Jap) 465 F
Street Fighter Zero 2 (Jap) 295 F
Torico (Jap) 295 F
Fatal Fury 3 (Jap) 295 F
Jewels The Oracle (Jap) 295 F
Master Of Monsters (Jap) 395 F
The Great Adv. (Jap) 449 F
Sword & Sorcery (Jap) 399 F
Dragon Ball Z 2 (Jap) 369 F
Riglord Saga 2 (Jap) 399 F
Good Island Cafe (Jap) 345 F
Tactics Ogre (Jap) 379 F
Shining The Holyark (Jap) 369
Terra Phantastica (Jap)
Leynos II (jap)
Tenchi Muyo 4 (Jap)
Drift King 97 (Jap).
Paneltia Story (Jap)
Victory Goal'97 (Jap)
Groove On Fight + Cart.
Evangelion 2 (Jap).
Advanced World War (Jap)
Cyberboots (Jap)
D-Xhird (Jap)
Elevator Action 2 (Jap)
Lunar MPEG Edition
Enemy Zero (Jap).
Sailor Moon Super S + (Jap)
King Of Fighters 96 (Jap)
King Of Fighters 96 + Cart.
CD Démo Game Ware Vol.3
Mag. Saturn Vol.11 + CD Démo
Mag. Saturn Vol.12 + CD Démo
ET DE NOMBREUX AUTRES...
ATTENTION !!!
NOUS DISPOSONS ÉGALEMENT
NOMBREUX JEUX D'OCCASION
APPELEZ-NOUS...
OU 3615 GAME STATION*
Nous rachetons vos jeux et consoles aux meilleurs prix !
PLAYSTATION
Playstation + 2 manettes + 1 Memory Card
1289 F
Même offre Multistandard
1638 F
Porshe Challenge.. 299 F
Tekken 2 365 F
Carnage Hearth 345 F
Crusader No Remorse 365 F
Dark Light 365 F
Adidas Power Soccer 97 365 F
King's Field 345 F
The King Of Fighters 335 F
Little Big Adventure 345 F
Magic The Gathering 345 F
Mass Destruction 345 F
Monster Truck 345 F
Best Drive Off Road 345 F
Star Winder 345 F
Swagman 325 F
Power Play Tél.
Open Ice Tél.
Jonah Lomu 365 F
Star Soccer Tél.
Carnage Heart 299 F
Speed 4 Speed 2 349 F
Perfect Weapon 365 F
Burning Road 325 F
Samourai Shodown 3 345 F
Soul Blade 345 F
Cool Boarders 345 F
Spider 365 F
Syndicate Wars 365 F
Vandal Hearts 345 F
Star Wars 345 F
Dark Forces 345 F
Suikoden 345 F
MTV Slamscape 345 F
Hardcore 4X4 325 F
Blam Machinehead 349 F
Wipe Out 2097 345 F
Re-Loaded 335 F
Blazing Dragons 355 F
Star Gladiators 345 F
Jumping Flash 2 335 F
Motor Toon GP 2 365 F
Twisted Metal 2 335 F
Black Dawn 345 F
Descent 2 345 F
Steel Harbinger 345 F
Jet Rider 345 F
Space Hulk 345 F
NBA Live 97 365 F
Chronicles Of The Sword 345 F
Konami Open Golf 365 F
Supersonic Racers 365 F
Soviet Strike 365 F
Formula One 365 F
Panzer General 345 F
Destruction Derby 2 345 F
Final Doom 325 F
Andretti racing 365 F
Wing Commander IV 365 F
Sampras Extr. Tennis 325 F
Time Commando 355 F
Project Overkill 345 F
Legacy Of Kain 365 F
NBA in The Zone 2 335 F
Gunship 345 F
Tunnel B1 335 F
Tomb Raider 325 F
Pandemonium 365 F
Die Hard Trilogy 365 F
Les Cheva. de Bapho. 365 F
Street Racer 345 F
Street Fighter Alpha 2 345 F
Earthworm Jim 2 345 F
Track & Field 345 F
Aquanauts Holiday 345 F
NBA Jam Extreme 345 F
Fifa Soccer'97 365 F
Int. Sup. Soccer Deluxe 335 F
Whizz 345 F
Power Move Wrestling 345 F
Spot Goes To Hollyw. 345 F
Total NBA 97 345 F
Blast Chambers 345 F
Tohshinden 2 365 F
Disruptor 345 F
NBA Jam Extreme 345 F
Tobal N°1 365 F
Mortal Kombat Trilogy 345 F
Return Of Fire 365 F
Epidemic (us) 375 F
Dark Forces (us) 295 F
Rage Racer (us) 395 F
Need 4 Speed 2 (us))
Rally Cross (us)
Independance Day (us)
Rebel Assault 2 (us)
Wild Arms (Us)
Crypt Killer (Us)
Vandal Hearts (jap).
Overblood (jap)
Tobal 2 (Jap)
Allundra (Jap)
Samourai Shod. 3 (jap)
Dragon Ball Z 2 (jap)
Macross (Jap)
Choro Q2 (Jap)
Time Crisis + GUN (Jap)
Ace Combat 2 (Jap)
Dracula X (Jap)
Saga Frontier (Jap)
Dragon Knight 4 (Jap)
Bushido Blade (Jap)
Formation Soccer'97 (Jap)
Sangoku Musou (Jap)
Toshinden 3 (Jap)
Soul Edge (Jap)
Zero Divide 2 (Jap)
Final Fantasy Tactics (Jap)
Final Fantasy 7 (Jap)
Guide Final Fantasy 7
Guide Solution F.F. 7
Box Soundtrack Audio
Guide Wild Arms (Us)
Et de nombreux autres...
ou 3615 GAME STATION
LA NINTENDO 64 DISPONIBLE !
PRIX SACRIFIÉ !!!!
DÉJÀ DISPONIBLE
WAVE RACE 64
MARIO KART 64
DOOM 64
M.KOMBAT TRILOGY
FIFA 64
STAR WARS
INTERN. SUP. SOCCER 64
TUROK
MARIO 64
Bientôt !!!! Nba Hang Time Wayne's Gretzky Appelez-nous !
ACCESSOIRES
De nombreux titres récents ou anciens vous attendent en OCCAZ sur :
PLAYSTATION, SATURN, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, NEO CD, 3DO, JAGUAR.
Renseignez-vous par Téléphone ou sur le 3615 GAME STATION *
Rendre sa PLAYSTATION Multi-standard c'est possible !!
Sans aucun risque vous pourrez apprécier les meilleurs titres en Import
Infos, News, Trucs & Astuces, Jeu-Concours, Catalogue Gratuit..
3615
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES CONSOLES QTÉ PRIX



Le boss est un gigantesque serpent à double tête, qui, s'il continue à ne pas être sage, va se prendre…

… un coup sur la gueule !



Un shoot-them-up, avec des corps à corps? Quand je vous disais que c'est plutôt original… Mais le meilleur est pour la fin : le troisième bouton permet de sélectionner la magie, si vous avez cependant suffisamment de Magical Point (MP). Je résume : il s'agit d'un shoot-them-up, avec des combats au corps à corps, de la magie et un système de gestion de MP. Psikyo nous a donc pondu le premier "Fantasy Shooting Game". Le pire, c'est que c'est hyper-jouable…

Un boss, ça va. Deux mille trois cent quatre-vingt dix-neuf boss, bonjour les dégâts !

Vous pouvez choisir votre personnage parmi trois. Il est bien sûr possible d'entraîner un compère dans votre aventure.



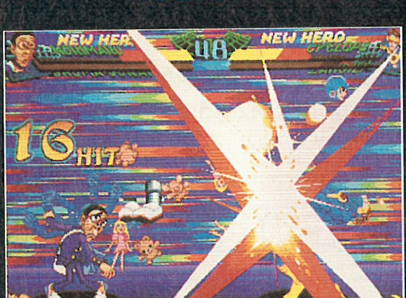
Avec le sort Freeze, matérialisé par la belle enfant en bas à gauche de l'écran, vous allez pouvoir jeter un froid parmi vos adversaires.

Capcom n'arrête pas de faire du neuf avec du vieux. Il combine ses héros avec des licences dans tous les sens !… Heureusement que cela débouche à chaque fois, mais malheureusement un peu lentement, sur des améliorations du système de jeu… En attendant Marvel Super Heroes Vs X-Men, ou Marvel Super Street Fighter Vs Le Monde Entier.



EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : ARCADE
SORTIE JAPON : COURANT 97
DISPO EUROPE : FIN 97

Avec Marvel Super Heroes Vs Street Fighter, Capcom n'en est pas à son coup d'essai. Tout comme dans les BD (voir rubrique Comics), les cross-over sont à la mode. La grande nouveauté du jeu vient de l'apparition, parmi les dix-huit combattants, d'un parfait anti-héros, Norimaro. Celui-ci représente le "Salary man", l'employé de bureau japonais typique, avec ses lunettes et son costume-cravate chiffonné. La seconde modification, par rapport à Marvel Super Heroes, vient du fait qu'il est possible d'utiliser la même combinaison de commandes, que l'on peut d'ailleurs choisir soi-même et enregistrer, pour lancer une Aerial Rave, et cela quel que soit le personnage sélectionné ! Bref, ce tigre d'arcade devrait assurer. Une conversion console devrait arriver courant 98.






DYNAMAX
Le DYNAMAX,
combinaison unique entre l'image 3D et
la haute technologie de l'animation,
a choisi les centres de loisirs
"La Tête dans les Nuages" !
Le DYNAMAX arrive
dès le 15 avril en France,
au centre de loisirs "La Tête dans les Nuages",
5 boulevard des Italiens 75002 Paris,
agrandi pour l'occasion de 400 m² !
Cette attraction permettra à 25 passagers
de profiter d'un spectacle hors du commun :
des projections en relief d'une définition
irréprochable s'allient à un système robotique
perfectionné pour vous transporter au cœur
de l'action dans des simulations bourrées
d'effets spéciaux saisissants.
Différents films pourront être projetés
par ce système révolutionnaire,
accrochez-vous !
Sur un écran de 7 mètres,
à 50 images de qualité
digitale par seconde,
et avec 1 500 watts de son,
voyagez dans le temps
grâce à La Tête dans les Nuages,
et au Dynamax !
Traversez les nuages de Saturne,
chevauchez un dinosaure,
plongez dans un volcan en éveil
ou découvrez des civilisations perdues,
dans un univers en 3D saisissant !
LA TETE
DANS LES
NUAGES
CENTRE
le mag des consoles

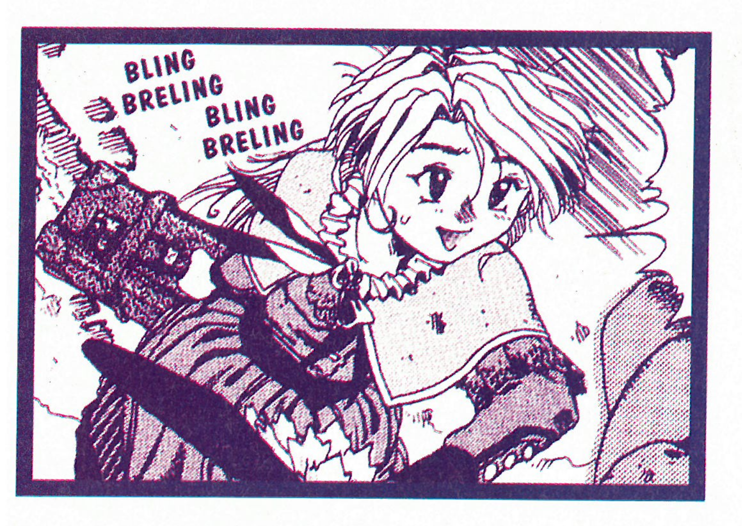


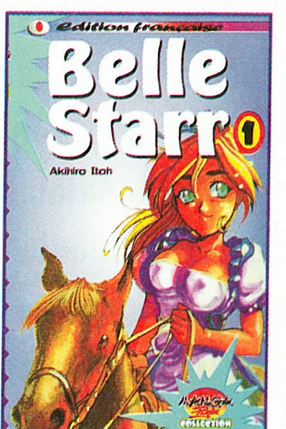
Dernier mois avant l'été... Pour les uns, c'est le gros stress avant les examens, pour les autres, c'est déjà un peu les vacances. Vous trouverez bien un peu de temps pour lire un petit manga, soit pour vous détendre, soit pour vous occuper. Surtout que ce mois-ci encore, quelques titres de choix sont au menu... Oliv' Goton

Manga

3 X 3 EYES

3x3 Eyes est un titre qui vous est peut-être déjà familier, puisque la version animée est disponible depuis un an chez Manga Vidéo. Voici que Manga Player Collection nous propose l'œuvre originale sur papier : le manga. 3x3 Eyes, le plus célèbre des mangas de Yûzo Takada (auteur de Nuku-Nuku et Blue Seed), raconte le combat de deux jeunes gens hors du commun pour devenir de vrais humains. Si le premier tome n'est pas des mieux dessiné, sachez que la qualité s'améliore ensuite. Il n'en reste pas moins un titre original qui a déjà conquis des milliers de lecteurs japonais.





BELLE STARR

Avez-vous déjà vu un manga-western? Si si, ça existe. Belle Starr, petit manga en deux tomes signé Akihiro Itoh, se déroule en plein far-west au siècle dernier. Une charmante jeune fille qui n'a peur de rien, Mira Belle, prête main forte à un jeune garçon dont la ferme est menacée par l'avancée du chemin de fer. La compagnie est prête à tout pour mettre la main sur ses terres. Ce volume assez bien dessiné traite un thème original qui, s'il peut sembler vieillot, reste fidèle à l'esprit «manga». A voir pour le croire.

ARION



Kaze Animation continue de sortir en vidéo les films présentés lors du Cycle Cinémanga il y a deux ans. Dernier en date, Arion, réalisé en 1986 par Yoshikazu Yasuhiko (Venus Wars). Arion, c'est ce jeune berger, fils d'un dieu de l'Olympe et d'une humaine. Sacrilège ! Il est aussitôt enlevé par Hadès qui lui prédit un grand avenir et préfère l'avoir dans son camp. Mais Arion est plutôt du genre indépendant et passé l'adolescence, il se rebelle et n'a plus qu'une idée en tête : défier l'Olympe et retrouver ses origines. Une grande fresque sur l'Antiquité (parfois irrespectueuse mais bon...), à voir absolument !

Vidéo

SLAYERS

Slayers fait partie des grands succès de ces deux dernières années au Japon. Pour nous faire découvrir ce dessin animé, AK Vidéo nous propose la cassette du premier film, sorti au cinéma en été 95. Cette comédie raconte la vie de Lina Inverse, une jeune magicienne plutôt douée qui manie les sortilèges du feu. Elle rencontre sa vieille rivale Naga le Serpent avec qui elle s'embarque pour une île réputée pour ses bonnes sources chaudes. Mais sur place, elles devront affronter une armada de sorciers manipulés par un inconnu... Présenté en VO sous-titrée, Slayers est un achat que vous ne regretterez pas !



Masami Suda

Créateur de Ken le survivant...

Masami Suda était l'invité du cinquième festival du Cartoonist qui se déroulait, comme chaque année, au Palais Neptune de Toulon. Nous avons rencontré celui qui a animé le fameux personnage de Ken le Survivant. Alors que le jeu vidéo sur Super Famicom reste dans toutes les mémoires, nous avons voulu en savoir plus sur le dessinateur de ce dessin animé un rien violent



Joypad : Comment êtes-vous entré dans le monde du dessin animé?
Masami Suda : Tout petit, j'aimais déjà beaucoup dessiner. Je regardais aussi des dessins animés américains comme Tom et Jerry et j'étais un passionné de cinéma. À cette époque, la société Tatsunoko venait de se créer et recherchait du monde. J'ai amené mes dessins et j'ai été embauché.

Joy : Parmi toutes les séries sur lesquelles vous avez travaillé, laquelle vous a le plus marqué?
M.S. : Hokuto no Ken (Ken le Survivant). Ken est de loin mon personnage

FILMOGRAPHIE

Voici les séries les plus connues sur lesquelles Masami Suda a travaillé.
Les (*) signifient qu'il a été "character designer", c'est-à-dire qu'il a créé les personnages pour le dessin animé.

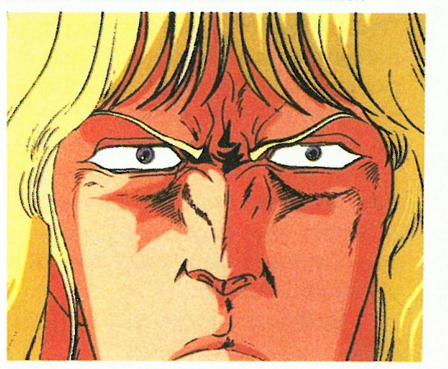
1967	Mach Go Go Go !
1969	Judo Boy
1972	La Bataille des Planètes
1976	Candy
1977	Les Misérables (*)
1983	Gigi
1986	Ken le Survivant (*)
1987	Ken le Survivant 2 (*)
1991	DBZ Film 3 (Talès)
1994	Sailor Moon
1994	Kompeki no Kantai (*)
1994	The Hard (*)
1995	Slam Dunk
1996	Shin Mach Go Go Go !

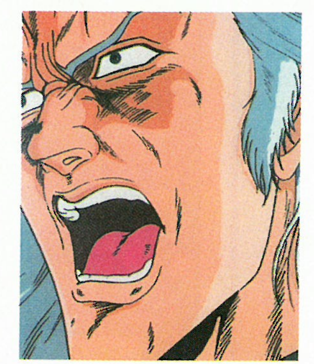


Personne ne pourra jamais imiter Ken

QU'EST-CE QU'UN "CHARACTER DESIGNER" ?

Le character designer est celui qui dessine des croquis de chaque personnage d'un dessin animé, qui serviront de référence et de modèle aux animateurs. Si l'histoire est tirée d'un manga, le travail du character designer consiste à adapter et simplifier le nombre de traits pour que chaque personnage soit facile et rapide à reproduire. Si la série est une création, il lui faut alors imaginer les personnages à partir des indications de l'auteur ou du réalisateur.





ıvori, d'une part parce que j'aime bien dessiner ce genre de personıges tout en muscles, et aussi à cause de son caractère, très calme et ın dans n'importe quelle situation.

oy : Comment êtes-vous arrivé sur la série?

.S. : Au départ, Toei Animation m'avait appelé pour travailler sur Les ansformers, une série réalisée pour le marché américain. Mais je n'aime ıs du tout dessiner des robots. Comme le projet d'adaptation de Ken ait en train de se monter, j'en ai profité pour demander à travailler sur ıtre chose et c'est ainsi que j'ai pu collaborer à cette série.

oy : Vous avez travaillé sur beaucoup de dessins animés différents, ais on vous retrouve surtout sur des séries assez violentes (Ken, The ard...). Est-ce un choix de votre part ?

.S. : Je suis un peu catalogué dans les personnages adeptes du bodyuilding, mais j'avoue que j'aimerais bien dessiner quelquefois de jolies ıes ! En fait, ma réputation fait qu'on me propose rarement de dessiner es personnages féminins.

oy : Ken a suscité beaucoup de polémique en France à cause de violence que la série véhiculait. Qu'en pensez-vous ?

.S. : Au Japon, nous n'avons jamais reçu de aintes. La violence était quand même atténuée ır des effets qui ne la montrait pas directement ous, sang de couleur blanche). Je pense aussi ıe si Ken a été très bien accepté, c'est parce ı'il n'usait jamais d'arme pour se battre. Il se éfend toujours à mains nues et si ses attaques nt extrêmement violente, personne ne pourra mais l'imiter. Dans la réalité. Et pour ceux à ıi ça ne plaisait pas, ils pouvaient toujours ıanger de chaîne et regarder un autre dessin ıimé.

oy : Avez-vous participé au jeu vidéo de Ken?

.S. : Je n'ai dessiné que la jaquette du jeu, ıis les info gaphistes se sont inspirés du dessin ıimé et de mes croquis de base pour le réaliır.

oy : Et les jeux vidéo en général?

.S. : Je n'ai pas tellement le temps. J'ai un ordiıteur et je me contente de surfer sur Internet



Japon

- Dragon Ball GT devrait prendre fin vers septembre ou octobre au Japon. Il en sera définitivement fini de la série de Toriyama.
- Les OAV de Slayers ont été élues meilleures OAV de l'année au Japon. En attendant, un troisième film sort cet été.
- Get Wild, un des plus célèbres génériques japonais de City Hunter (Nicky Larson) est repris dans le nouveau téléfilm diffusé récemment et intitulé Good Bye My Sweet Heart.
- Le fameux jeu Sakura Wars va déjà faire l'objet d'une série de 4 OAV dessinées par Kôsuke Fujishima, le créateur des personnages et auteur de Ah ! My Goddess et You're Under Arrest.

France

- Le premier film de DBZ avec Tapion et Janemba sera diffusé ce mois-ci sur Canal Plus (en crypté).
- Sur C:, la chaine des jeux vidéo sur Canal Satellite, vous pouvez retrouver les épisodes de Lodoss en version française chaque samedi à 18h30.
- C'est fin juin que nous saurons si le Club Dorothée s'arrête ou continue sur TF1. Si l'émission cesse, les séries japonaises se feront très rares sur les grandes chaînes.
- Sortie prochaine chez AK Vidéo de Shin Megami Tensei, un dessin animé tiré d'un jeu vidéo assez connu au Japon.
- C'est enfin ce mois-ci que le sort le premier tome du manga X de Clamp chez Tonkam (si, si, on vous le promet).





Alors que les X-Men, les Quatre Fantastiques et toute la clique arrivent sur console, les Comics ont en France la vie belle. Notre chouchou ce mois-ci, c'est Lobo transformé en canard... Vous n'avez pas fini d'être étonné. Par Serge Février

Planète Comics n°1 : Medieval Witchblade

En l'an de Grâce 1175, entre la planète Terre et le monde des elfes nommé Faeri, un combat sans merci uni un Spawn toujours aussi torturé par un amour passé et l'une des superbes porteuses de la dévastatrice Witchblade contre le détenteur du pouvoir de l'Ombre : Lord Cardinal (un illustre inconnu pour tous...). C'est épique, il y a des gobelins, des magiciens et des combats partout : ceux d'entre vous qui aiment le médiéval fantastique vous être servi. De plus, on en apprend de belles sur les relations entre Spawn et Witchblade, et, mais il faut pas l'dire, les prévisions faites pour l'apocalypse sont aussi fausses que celles de Nostradamus... Dommage que la fin soit aussi rapide, peut-être y aura-t-il une suite !



Editeur : Semic

Marvel Mega n°1 : La Planète des Symbiotes

On a tous eu un jour envie de jouer au justicier, non, c'est vrai, il faut l'avouer... Mais là, ça dépasse l'entendement, Spiderman, Scarlet Spider et Venom réunis dans un même album pour affronter une armada de Symbiotes du même type que notre très sympathique Venom... Quoi qu'il en soit, le résultat de cette invasion serait assez proche de l'extermination de la race humaine et nos trois justiciers vont avoir bien du fil à retordre, malgré une collaboration étroite. Euh... au fait, et Carnage, vous êtes sûr qu'il est dans le coma depuis quelques épisodes? Je ne vous en dis pas plus, mais ne passez pas à côté, il y a 96 pages particulièrement intenses qui vous attendent.

Editeur : Marvel France

Marvel Crossover n°1 : Badrock / Wolverine

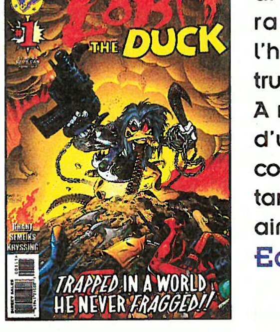
Cette collection va nous permettre de mettre en présence tous nos héros Marvel et ceux des autres maisons d'édition (Image, D.C., Dark Horse...) de façon régulière (en gros, tous les mois). D'ailleurs, nous commençons par deux histoires, dans deux genres complètement différents. La première, avec un scénar intéressant et des dessins travaillés, associe Badrock et Wolverine dont le but, à peine dissimulé, est de bouter Tyrax et Sauron hors de la jungle préhistorique où ils se trouvent. La deuxième met en présence Youngblood et X-Force dans une histoire un peu gentille, avec des dessins plutôt bon enfant. Malgré cette deuxième histoire plus que limite, la première vaut largement la peine et vous donnera beaucoup de plaisir, du très bon boulot.

Editeur : Marvel France

Lobo the Duck n°1 en anglais



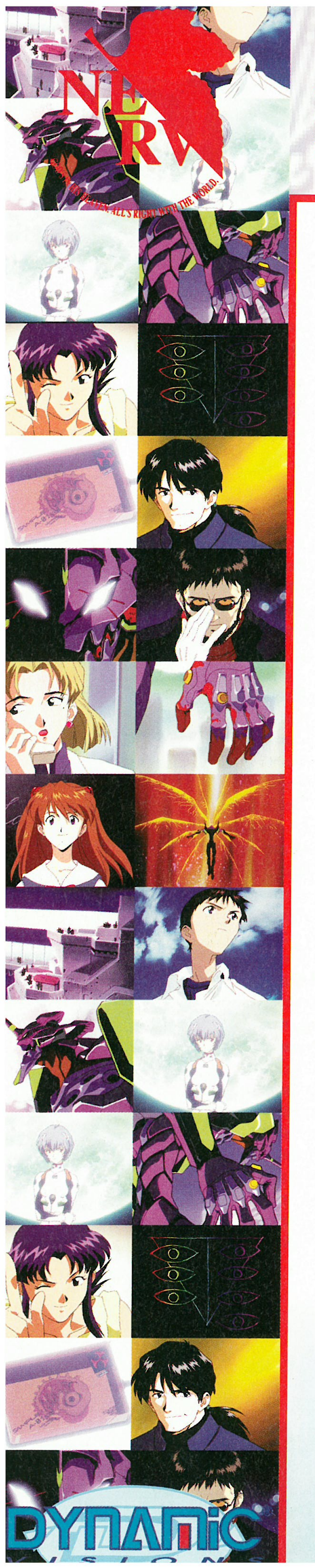
Daffy Duck, vous connaissez... Lobo, bien sûr, ça vous dit quelque chose, ça devait même être un jeu vidéo développé par Ocean... Alors imaginez leur progéniture et vous obtiendrez le héros de ce cross-over délirant. Pas grand-chose à dire de l'histoire, à part qu'il s'agit de destruction massive par canard déjanté. A noter tout de même la présence d'un bouledogue, à la façon de la coccinelle de Gotlib, tantôt en Batman, tantôt en Wonder Woman... Ceux qui aiment les gros délires apprécieront.



Editeur : Amalgam Comics

Quelques News

- N'oubliez pas Gen 13 HS n° 1, 80 pages, pour pouvoir admirer la sculpturale Fairchild.
- A la demande générale, Cyclope et Phoenix reviennent, avec pour adversaires l'immortel Apocalypse et Sinistre.
- Dès Conan n° 2, vous aurez le privilège de trouver de nouvelles histoires inédites réalisées par les équipes européennes. Bien des barbaries en prévision.



Dynamic Visions est fière de vous présenter la nouvelle création du studio Gainax (Les ailes de Honneamise, Nadia, Gunbuster...). Consacrée meilleure série de l'année 1996 au Japon, où elle a connu un succès plus grand qu'aucune autre depuis bien des années, cette série apporte une renaissance éclatante à la Science-Fiction animée à travers un scénario époustouflant ainsi qu' un réalisme technologique et scientifique qui ravira les plus exigeants amateurs du genre. Aventure, Kabbale, Technologie, Séduction, Suspense...: rien ne manque dans ce dessin animé qui est déjà un culte.

3 EPISODES par cassette (75 Minutes)
Exceptionnel: prix public conseillé
129 F TTC

NEON GENESIS EVANGELION

À LA CARTE

Par Serge Février

MAGIC : L'ASSEMBLÉE

Les différents types de tournoi



Nous allons tenter d'éclaircir un peu les différents types de tournoi que l'on peut rencontrer lorsqu'il est question de Magic. Premier point de règle important, nous ne le citons que pour mémoire car vous le connaissez tous : lors de la construction d'un deck, chaque carte ne peut compter que quatre exemplaires.

Cette base rappelée, voyons la suite :

- Tournoi classique (ancien Type 1) : toutes les cartes de toutes les extensions de Magic sont autorisées, à l'exception des cartes ayant trait à la mise. Cependant, certaines cartes (comme le Black Lotus ou Time Walk, par exemple) sont limitées à un seul exemplaire.



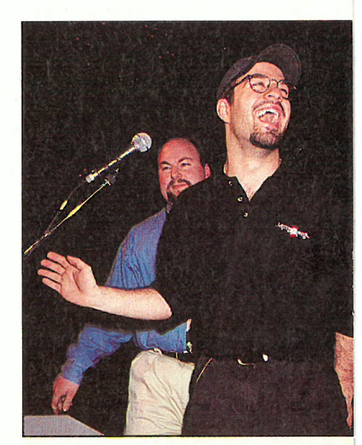
- Tournoi classique restreint (ancien Type 1,5) : la même chose que le classique, mais les cartes limitées deviennent interdites.
- Tournoi standard (ancien Type 2) : dans ce type de tournoi, seules les cartes des dernières éditions sont autorisées. C'est-à-dire qu'au jour d'aujourd'hui sont autorisées : la 5e édition, Alliance, Mirage et Visions. Lorsque l'extension Weatherlight sortira, elle prendra la place d'Alliance.
- Tournoi limité ou decks fermés (ancien Type 3) : place au savoir-faire... ou à la chance pure ! En effet, pour ces tournois, il s'agit de composer (en temps limité, sur place) un jeu d'au moins 40 cartes à partir d'un starter et de 2 ou 3 boosters fermés, l'excédant étant votre réserve. On se rend bien compte que dans ce cas précis, tout le monde peut se permettre de battre le champion du monde. Tous les joueurs ont la même chance

Magic Pro Tour : une compétition unique



de tomber sur les bonnes cartes et à égalité, c'est la technique qu prévaut (il faut reconnaître que si on a un peu de chance au tirage ça aide beaucoup...).
- Tournoi dit "construits" : ce sont des tournois à thème, comme le Pro Tour, organisé il y a quelques jours. Le type de cartes pour constituer votre deck vous est imposé, par exemple : Mirage et Visions, ou Ère Glacière et Alliance.

Magic Pro Tour



L'Américain Michael Long, un étudiant en histoire de 22 ans, a remporté le premier Pro Tour européen, qui s'est déroulé les 11, 12 et 13 avril au Cirque d'Hiver - Bouglione, à Paris. Il a battu, 3 parties à 2, un autre Américain, Mark Justice (drôle de nom pour un perdant...) au cours d'un duel avec des decks construits (de type Mirage-Visions). Les deux finalistes sont des habitués des palmarès à Magic. Durant ces trois jours se sont affrontés plus de 250 joueurs. Mais le Pro Tour, ce n'était pas uniquement le tournoi officiel. Parallèlement, des tournois annexes permettaient à tous les fondus de jeux de cartes à collectionner de s'affronter. De plus, comme dans toutes les manifestations de ce genre, ont pouvait trouver des séances de dédicace. D'ailleurs, le dessinateur de la "petite fleur noir" était présent. Il a aussi été donné aux passionnés de se mesurer à Maître Garfield, qui a su se faire battre... (si, si, j'étais là).



Infos

-Weatherlight/Aquilon, la nouvelle extension à Magic : L'Assemblée sera disponible sur notre planète dès juin 97.

- La société Wizards of the Coast (WOTC), créatrice du premier jeu de cartes à collectionner, a racheté la société TSR, à l'origine, elle, du concept du jeu de rôle. Bravo à WOTC !!!

- Le dernier Pro Tour a eu lieu à New-York, les 30, 31 mai et 1er juin.

N'oubliez pas :

Dans la Joybank de ce mois-ci, vous pouvez gagner l'une des 3 cartes dédicacées par le grand gourou de la secte des joueurs de Magic : L'Assemblée, Richard Garfield lui-même.


1 AN DE JOYPAD
+1 JEU
pour seulement
525 F
Manx
TT
Saturn
92%
Soul
Blade
PlayStation
95%
numéros de Joypad ....352 F
e jeu Soul Blade (PlayStation)
Manx TT (Saturn)...........................399 F
25 F au lieu de 751 F
Soit 30 %
de réduction !
BULLETIN D'ABONNEMENT
à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9
JP 218
Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu :
1❏ Soul Blade sur PlayStation
2❏ Manx TT sur Saturn
pour 525 F seulement au lieu de 751 F.
Je réalise ainsi une économie de 226 F.
Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :
❏ Chèque bancaire ou postal
❏ Mandat-lettre
❏ Carte bancaire n°
Expire le
Signature
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
Date de naissance
Console
Pseudo
(à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du

ASTUCES

Kendy, qui pète un plomb avec sa batterie...

Ce mois-ci, pour changer des intros classiques du genre "Tiens, dans ce numéro, y a des astuces qui tuent...", je vais vous parler de la Silent Session Drum DTX de chez Yamaha, une excellente batterie électronique. Elle comporte des pads TP80S et des cymbales PCY80S, avec la possibilité d'installer des coupelles PCY10. La grosse caisse est de type KP80, dotée d'un point d'impact caoutchouté dont la sensibilité est variable. De votre Charleston HH80, vous serez même capable de contrôler la tonalité d'un son de timbale, par exemple. Vous pourrez aussi la customiser avec un rack RS80 de forme tubulaire en aluminium léger, facile à monter. Pour parfaire le tout, un écran LCD et une molette de défilement des données ainsi que des entrées/sorties MIDI sont disponibles avec, en plus, le fameux mode d'édition Trigger, qui propulse la Yamaha parmi l'une des batteries électroniques les plus sensibles et les plus versatiles.



POUR ACCÉDER AU MODE SUPERBIKE

Sur l'écran de sélection des options générales, placez votre curseur sur "Saturn Mode". Pressez ensuite simultanément sur les boutons L+R+X+Y+Z, puis validez le tip en appuyant sur le bouton Start. Vous pourrez maintenant jouer avec des motos aux caractéristiques gonflées.

Mettez-vous sur "Saturn Mode", puis faites les manips.



"Superbike" sera désormais sélectionnable.

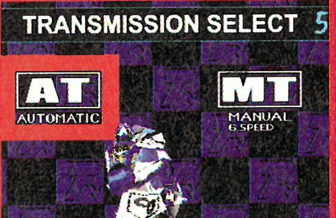


Les caractéristiques de cette bécane sont au maximum !



POUR PILOTER UN MOUTON

Choisissez le mode Arcade, puis sur l'écran des boites de transmission, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Z, Y. Vous serez en "Manuel". Pour être en "Automatic", faites cette manipulation : Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche, Z, Y.



Faites les manipulations sur cet écran en Arcade Mode.

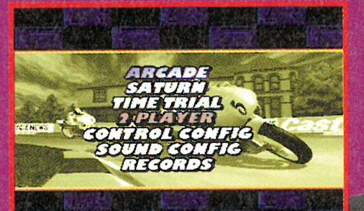


C'est la course au méchoui !

POUR CHOISIR SA MUSIQUE EN ARCADE

Choisissez le mode Arcade, puis sur l'écran de sélection des circuits, pressez simultanément sur les boutons X+Y+Z. Un son vous avertira que le tip est enclenché. Allez ensuite sur l'écran de sélection des modes de conduite (Manuel ou Automatique), vous verrez les titres des chansons en bas à gauche de l'écran. Il suffira de faire Haut ou Bas pour changer de musique.

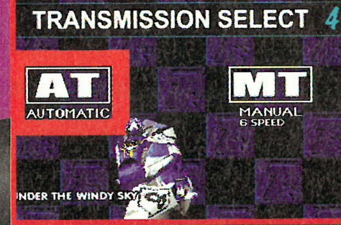
Choisissez le mode "Arcade".



Sur cet écran, faites X+Y+Z.

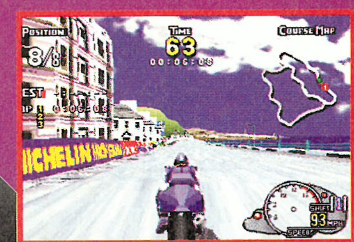


Le titre de la musique s'affiche en bas à gauche de l'écran.



POUR OBTENIR LA SUPERBIKE EN MODE ARCADE

Choisissez le mode Arcade, puis sur l'écran des boites de transmission, faites Gauche, Gauche, Droite, Droite, Z, Y. Votre pilote aura sur le dos de sa combinaison un casque enflammé.





SHIBA VF1 Vous pourrez choisir un Shiba designé dans le style de Virtua Fighter 1 (gros polygones) en validant le personnage sur l'écran de sélection des combattants avec le bouton X.



Daytona U.S.A C.C.E.

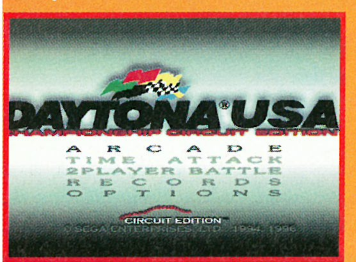
SATURN

Version : Européenne

POUR JOUER AVEC LA VOITURE ORIGINALE DE DAYTONA

Sur l'écran "Arcade/ Time Attack" Pressez simultanément sur les boutons X+Y+Z+R+Start.

Après avoir sélectionné votre circuit, vous pourrez choisir votre véhicule.



Sur cet écran, faites les manipulations.



POUR JOUER AVEC UN CHEVAL MARRON

Sur le même écran que le tip précédent, pressez sur les boutons X+Z+L+Start.



"Uma" sera apparu dans la liste des véhicules.

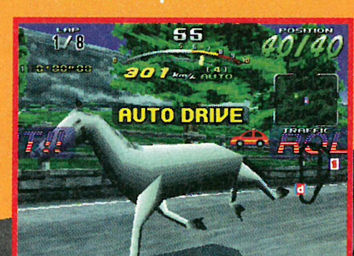


POUR JOUER AVEC LE CHEVAL GRIS

Y+Z+L+R+Start.



"Uma 2" est disponible.



Amok

SATURN

Version : Européenne

EAU: 8
SWORD : CORRECT
T MUSIQUE: 1
SIQUE ET SFX
RÉO
TRÔLE A
FICILE
OUR

SÉLECTION DES NIVEAUX

Dans le menu des Passwords, entrez le code suivant : ZZZCYX. "Correct" s'affiche à l'écran. Vous pourrez alors changer de niveau en allant sur l'option du haut. A noter le français douteux du jeu ("Miveau").

The Crow City of Angels

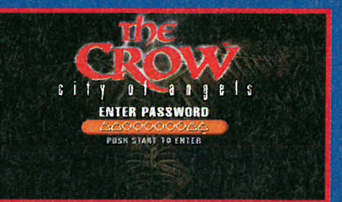
PLAYSTATION

Version : Européenne

POUR VOIR LES DÉMOS

Entrez le code suivant dans l'écran des passwords :
▲, ▲, ●, ●, ●,
●, ●, ●, ▲, ▲.



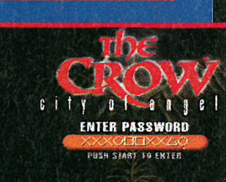




Voici l'une des démos du jeu !

LES CODES DES NIVEAUX

- **Pier :** ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ✖, ●.
- **Boat :** ✖, ✖, ✖, ✖, ▲, ■, ✖, ●.
- **Tomb :** ▲, ●, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ●, ✖, ●.
- **Grave :** ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ■, ●.
- **Church :** ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ■, ●.
- **Day o' Dead :** ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ●, ✖, ■, ●.
- **Club :** ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ✖, ●, ■, ●.
- **Tower :** ✖, ✖, ●, ✖, ■, ■, ✖, ▲, ●.
- **Borderland :** ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■.
- **Finale :** ✖, ✖, ✖, ●, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ●.



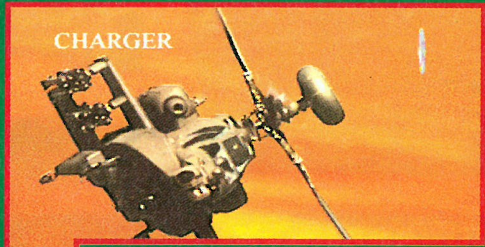
Gunship 2000

PLAYSTATION

Version : Européenne

POUR ETRE INVINCIBLE

Pendant le chargement du jeu, c'est-à-dire sur l'écran "Loading" avec l'hélicoptère, gardez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2 jusqu'à ce que la partie commence. Normalement, "Cheat" s'affichera en haut à gauche de l'écran.



Maintenez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2.



"Cheat" s'affichera en haut à gauche de l'écran.

ASTUCES

Porsche Challenge
PLAYSTATION
Version : Européenne

ATTENTION !
Toutes les manipulations sont à effectuer sur l'écran "menu/ 1 joueur".



Pour faire sauter votre voiture Faites ■, ●, ■.
Pour faire sauter toutes les voitures Faites Haut + ■, Haut + ●, Haut + ■, Haut + ●, Haut + ■, Haut + ●, Haut + ■.
Voiture invisible Faites ■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●.
Interactive tracks Faites Gauche + ●, Bas + ▲, Droite + ■.
Vue de poisson Faites ■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1.
Course folle Faites Haut, Gauche, Droite + Select.

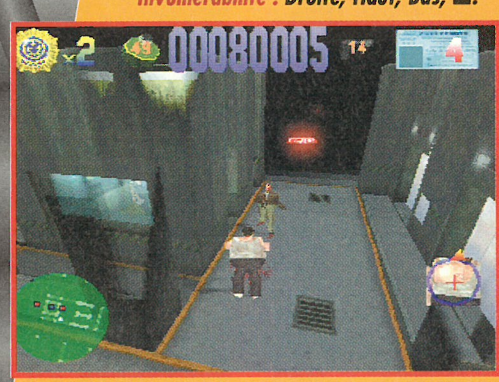


Die Hard Trilogy
PLAYSTATION
Version : Européenne

ATTENTION !
Toutes les manipulations sont à effectuer pendant le jeu, après avoir mis la Pause. Maintenez enfoncé le bouton R2 puis entrez le code désiré.

DIE HARD

Voix de souris : Bas, ■, ■, Droite.
Coordinations : Gauche, ●, Bas, ■.
Invulnérabilité : Droite, Haut, Bas, ■.
Mode débile : Bas, ●, ●, Bas, ▲, Bas.
50 éléments pour chaque arme : Droite, ■, Bas, ●.
Fusil à pompe infini : Droite, Haut, Bas, Bas, ■, Droite.



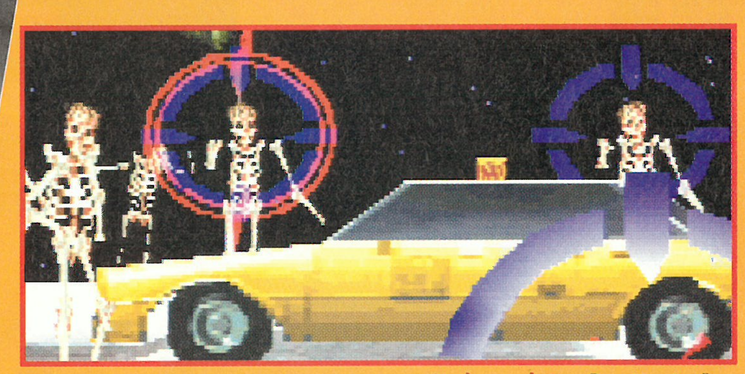
Mode obèse : Droite, ■, ■, Bas.



Les morts montent au ciel : Bas, ■, ▲, Bas.

DIE HARDER

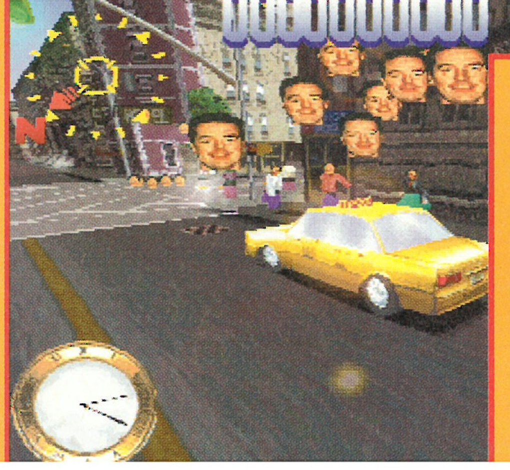
Mêmes têtes : ●, Bas, Bas, ■, ✖, ■.
Invincibilité et éditions : Droite, Haut, Bas, ■.



Mode squelette : Bas, ■, ▲, Bas.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

999 Turbos : ●, ●, ■, ■, Bas, Bas, ✖, ✖.
Vies infinies : Gauche, ●, Haut, Bas, ■, Droite.





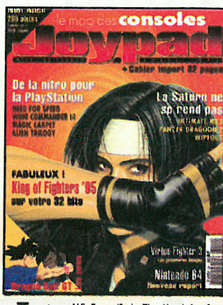

Déformations : ●, Bas, Bas, ■, Droite.



Napalm : ●, Droite, Bas, ■, ▲, Gauche.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !



- **Tests :** WipEout (Sat), The Need for Speed (PS), Wing Commander 3 (PS), Toy Story (MD/SN), Magic Carpet (PS/Sat)...
- **Sol + T :** Street Fighter Zero (Sat), Ridge Racer Revolution (PS), Toshinden 2 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Imagina '96, l'avenir en réseau
  Les stars au centre Sega
  Pete Sampras Extreme sur 32 bits !
- **Anim'Paad :** Mother Sarah, Kamui, Hiroyuki Kitazume (Moldiver) l'interview...
- **Poster :** Far East of Eden Zero/Toshinden.

+ Joypad International

N°53

- **Tests :** Adidas Power Soccer (PS) Guardians Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)...
- **Sol + T :** X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- **Dossier :** Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- **Anim'Paad :** DBZ le nouveau film, Noritaha, You're Under Arrest...
- **Poster :** Mother Sarah/Yugen Kaisha.

+ Joypad International

N°54



- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), Baku Baku Animal (Sat)
- **Sol + Tips :** Kof'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black Jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazuo Komatsubara.
- **Poster :** 3x3 Eyes/Ridge Racer Revolution.

N°55



- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula One (PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS/Sat.), Sampras Extreme (PS)...
- **Sol + Tips :** Need for Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lamu, Nuku-Nuku, Be Bop...
- **Poster :** Resident Evil/El Hazard.

N°56

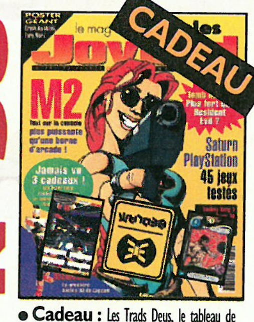


- **Cadeau :** Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster :** Time Commando/Gunsmith Cats.



- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2.
- **Tests :** WipEout 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Tobal n°1 (PS), The Need for Speed (PS), King of Fighters 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok/Tekken 2.

N°58



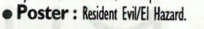
- **Cadeau :** Les Trads Deus, le tableau de scores et l'autocollant Bedlam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Tobal n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Figthing Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot/Paro Wars.

N°59



- **Cadeau :** Une cassette de l'animé Evangelion + des bampers Street Racer.
- **Tests :** Street Racer (Sat), Chevaliers de Baphomet (PS), Pandemonium! (PS), Destruction Derby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Fifa'97 (PS)...
- **Sol + Tips :** Motor Toon GP 2 (PS), Time Commando (PS), Residen Evil (PS), WipEout 2097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel B1 (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Evangelion + le shopping Evangelion.
- **Poster :** Pandemonium!/Alice in Cyberland.

N°60





- **Mario Kart 64 : le Test!**

  + 30 pages de jeux N64 : Zelda 64, Killer Instinct Gold, Yoshi Island 64, Starfox 64 et bien d'autres...
- **Tests :** Virtual On (Sat), Tobal n°1 (PS), Command & Conquer (PS), NBA Live'97 (PS), Sim City 2000 (PS), Samurai Shodown IV (Neo Geo)...
- **Sol + Tips :** WipEout 2097 (PS), Time Commando (PS), Formula One (PS), Destruction Derby (Sat), Crash Bandicoot (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Black Jack + les mangas coréens.
- **Poster :** Tobal n°1/Daytona USA CCE.

N°61



- **Final Fantasy VII : le Test !**

  La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3 et Virtua Fighter 3 mais aussi The Need for Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.
- **Tests :** Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips :** Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Firo and Klawd (PS), Pandemonium! (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster :** Legacy of Kain/Road Rage.

N°63

N°64



- **V-Rally, le Sega Rally de la PlayStation :** un reportage sur le dernier-né des studios Infogrames.
- **Tests :** Turok (N64), La Cité des Enfants perdus (PS), Die Hard Arcade (Sat), The Lost Viking 2 (PS)...
- **Sol + Tips :** Command and Conquer (Sat/PS), Theme Park (Sat), Doom (Sat), Destruction Derby 2 (PS), Pandemonium! (PS)...
- **Anim'Paad :** Ghost in the Shell et les déboires de Dragon Ball GT au Japon.

- **L'apocalypse Mécanique :** Porsche Challenge, Micro Machines V3 et Manx TT.
- **Tests :** Total NBA'97 (PS), LBA (PS), Exhumed (PS), Mass Destruction (Sat), Excalibur 2555 AD (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Cop 2 (Sat), Amok (Sat), Street Racer (Sat), Alien Trilogy (Sat), Legacy of Kain (PS), Project Overkill (PS)...
- **Anim'Paad :** Tout ce qu'il faut savoir sur City Hunter alias Nicky Larson.
- **Poster :** Porsche Challenge/Manx TT.

- **Wargames :** Syndicate Wars, Command and Conquer, Warcraft 2.
- **Tests :** Soul Blade (PS) et tous les coups secrets du jeu, Vandal Hearts (PS), Need For Speed 2 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Sol + Tips :** C&C (Sat), Dark Forces (PS), Soviet Strike (Sat), Fifa 97 (PS), Disruptor (PS)...
- **Anim'Paad :** Toshinden et les autres jeux vidéo en vidéo ! Tout ce qu'il faut savoir.
- **Poster :** Tekken 3/Soul Blade.

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 51) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez recevoir. L'adresse où envoyer tout ça :

JOYPAD
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... prénom ....
Adresse ....
....
....

☐ N°52 ☐ N°53 ☐ N°54 ☐ N°55 ☐ N°56

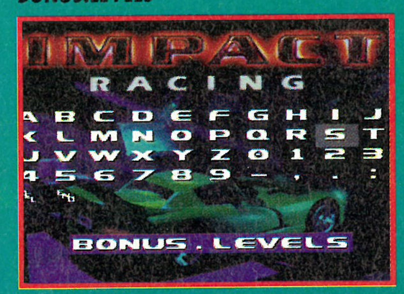
ASTUCES

Impact Racing
PLAYSTATION
Version : Européenne

AVOIR TOUTES LES ARMES
Entrez dans le menu des Passwords : ALL.TOOLEDUP



AVOIR SIX CIRCUITS BONUS
Entrez dans le menu des Passwords : BONUS.LEVELS



CIRCUIT FINAL
Entrez dans le menu des Passwords : ENDGAMELEVEL

IMPACT RACING

ENDGAMELEVEL

DEBUG MODE
Entrez dans le menu des Passwords : RABBITBADGER. "Debug Mode" apparaîtra alors au bas de l'écran-titre, il suffira de le sélectionner pour avoir accès à tous les circuits et aux configurations des voitures. "Debug Mode" apparaîtra alors au bas de l'écran.





Ten Pin Alley
PLAYSTATION
Version : Européenne

POUR DESTABILISER L'ADVERSAIRE
Maintenez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2, puis pressez sur l'un des boutons suivants :

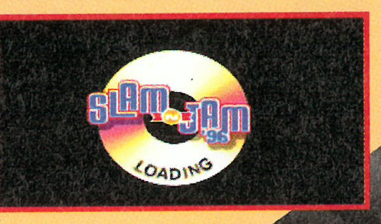
- ▲ : "Choke !"
- ■ : "Loser !"
- ● : "Miss !"
- ✖ : "You sucks !"

Slam 'n Jam 96
PLAYSTATION
Version : Européenne

POUR JOUER AVEC DES TETES ÉNORMES
Choisissez "Exhibition Game", puis une fois sur le deuxième écran, sélectionnez "Continue". Pendant le "Loading", gardez enfoncé le bouton L1, puis attendez la fin du commentaire du présentateur pour presser deux fois sur Start. Vous obtiendrez alors les grosses têtes !

Sélectionnez "Continue".

Maintenez enfoncé L1.





Macross VF-X
PLAYSTATION
Version : Japonaise

POUR SE REMETTRE DES MISSILES
Pendant le jeu, faites Pause avec la première manette, puis branchez la seconde manette. Maintenez enfoncé le bouton Select de la seconde manette et faites les manipulations suivantes (toujours sur la seconde manette) : ● sept fois, ▲, ■, ✖, puis relâchez Select. Votre barre de missiles remontera. Faites les bidouilles après avoir mis la Pause.



POUR SE REMETTRE DES ATTAQUES SPÉCIALES
Pendant le jeu, faites Pause avec la première manette, puis branchez la seconde manette. Maintenez enfoncé le bouton Select de la seconde manette et faites les manipulations suivantes (toujours sur la seconde manette) : ■ sept fois, ▲, ●, ✖, puis relâchez Select.



POUR OBTENIR DES VUES INÉDITES
Pendant le jeu, branchez la seconde manette puis pressez sur les boutons suivants, selon l'effet recherché :

- Gauche : Rotation vers la gauche.
- Droite : Rotation vers la droite.
- Haut : Rotation vers le haut.
- ▲ : Inclinaison vers le haut.
- ✖ : Inclinaison vers le bas.
- ■ : Inclinaison vers la gauche.
- ● : Inclinaison vers la droite.
- L1 : Zoom approché.
- L2 : Zoom reculé.
- R1 : Zoom reculé.

ASTUCES

Spider
PLAYSTATION
Version : US



CODE DU DERNIER NIVEAU *Grâce à ce code, vous pourrez accéder à tous les stages. Entrez-le dans le menu des sauvegardes : 68KB3Y118H56T1TMVM35.*

Need For Speed 2
PLAYSTATION



Version : US

POUR ACCROITRE L'ACCÉLÉRATION DU VÉHICULE
Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : POWRUP

Test Drive Off Road
PLAYSTATION
Version : US

NOUVELLES BAGNOLES
Mettez "Player Names" sur "On", puis allez dans "Driver Setup". Sélectionnez ensuite "Enter Name" et tapez les codes suivants selon votre choix.



Monster Truck : entrez BEEFY



Buggy : entrez SPRINTER
Stockcar : entrez LOWRIDER

Roadster : entrez FIFTY

Tous les circuits : entrez ALLTRACK



Super Puzzle Fighter 2 Turbo
PLAYSTATION
Version : Européenne



Toutes les manipulations sont à effectuer sur l'écran de sélection des combattants.

POUR JOUER AVEC AKUMA
Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Bas trois fois, Gauche trois fois, ●.
Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Bas trois fois, Droite trois fois, ●.

POUR JOUER AVEC EVILOT
Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Gauche trois fois, Bas trois fois puis pressez sur le bouton ● lorsque le chrono sera à "10".
Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Droite trois fois, Bas trois fois puis pressez sur le bouton ● lorsque le chrono sera à "10".

POUR JOUER AVEC DAN
Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Gauche trois fois, Bas trois fois, ●.
Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Droite trois fois, Bas trois fois, ●.

POUR JOUER AVEC LA SOEUR DE LEI-LEI
Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite Droite afin de bouger le curseur d'une seule case, puis validez avec le bouton ●.
Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite Gauche deux fois, afin de bouger le curseur de deux cases, puis validez avec le bouton ●.

POUR JOUER AVEC LA PETITE AMANDA
Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite Droite deux fois, afin de bouger le curseur de deux cases, puis validez avec le bouton ●.
Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite Gauche afin de bouger le curseur d'une seule case, puis validez avec le bouton ●.

SÉLECTION DU DÉCOR
En mode "Versus", après avoir sélectionné votre combattant, maintenez enfoncés les boutons L2+R2+Select, puis choisissez votre handicap. Tout en gardant ces boutons enfoncés, validez avec l'une des touches suivantes selon le décor désiré.
Ryu : Gauche.
Morrigan : Haut.
Chun-Li : Bas.
Donovan : ●.
Ken : Droite.
Felicia : ■.
Sakura : ▲.
Hsien-Ko : ✖.
Akuma : L1.
Devilot : R1.
Dan : Pas de bouton.

Turok 64

NINTENDO 64

Version : Européenne



LES CHEATS CODES

Tous les codes sont à entrer dans le menu "Enter Cheat Code".

WIREFRAME MODE
Entrez le code suivant : DLKTDR

DISCO MODE
Entrez le code suivant : SNFFRR

VIES INFINIES
Entrez le code suivant : FRTHSTHTTRLSCK

TOUTES LES ARMES
Entrez le code suivant : CMGTSMMGGTS

MUNITIONS INFINIES
Entrez le code suivant : BLLTSRRFRND

GALLERY
Entrez le code suivant : THBST

SHOW CREDITS
Entrez le code suivant : FDTHMGS

SPIRIT MODE
Entrez le code suivant : THSSLKSCL

GROSSE TETE ET LA TOTALE !
Entrez le code suivant : RBNSMTH

PETITS ENNEMIS
Entrez le code suivant : DNCHN

GREG MODE (NON, PAS LUI !)
Entrez le code suivant : GRGCHN

VOIR LES ENNEMIS SUR LA CARTE
Entrez le code suivant : NSTHMNDNT

QUACK MODE
Entrez le code suivant : CLLTHTNMTN

ARC EN CIEL MODE
Entrez le code suivant : LLTHCLRSFTHRNB

Tintin et le temple du soleil

GAMEBOY

Version : Européenne

CODES EN NIVEAU FACILE

La voiture : 41253
Le fleuve : 52143
Jauga : 23514

CODES EN NIVEAU MOYEN

Le port 1 : 53142
L'avalanche : 35412

CODES EN NIVEAU DIFFICILE

Le port 1 : 13524
L'avalanche : 34125





Les Codes Action Replay

Final Fantasy 7

PLAYSTATION

Version : Japonaise

LE PREMIER PERSONNAGE REGAGNE DES HP
800F5E8B 00FF

LE PREMIER PERSONNAGE POSSEDE UNE BARRE AU MAXIMUM
800F5E88 FFFE

APRES UNE BATAILLE VOUS GAGNEREZ 131,000 EXP
8009BF70 FFFF

APRES UNE BATAILLE VOUS GAGNEREZ 65,000 AP
8009BF74 FFFF

TOUTES LES FURIES SONT INFINIES
8009AFFA 0FFF
8009B102 0FFF
8009B186 0FFF
8009AEF2 0FFF
8009B07E 0FFF
8009B28E 0FFF
8009AF76 0FFF
8009B20A 0FFF
8009B312 0FFF

Fighters Megamix

SATURN

Version : Japonaise

MASTER CODE
F60073C6 C305
B6002800 0000

PLAYER 1 VIE INFINIE
1606556C 00FA

PLAYER 2 VIE INFINIE
1606736C 00FA

la joybank 100 JOY$

la joybank 200 JOY$

la joybank 10 JOY$

la joybank 50 JOY$

la joybank 500 JOY$

la joybank 20 JOY$

la joyb

Mr Zlu l'aime, ce mois de juin.

Et pour cause : le grand retour du soleil est annoncé ! Enfin, le soleil, Mr Zlu, il n'aime pas trop. Et pour cause : ça fait tout chaud, ça fait mal aux yeux, ça fait fondre les chewing-gums sur le bitume, et ça dure bien souvent toute la journée. Mais, le soleil, c'est aussi l'arrivée de l'été, saison que Mr Zlu adore. Et pour cause : officiellement proclamée saison des amours, l'été représente pour Mr Zlu tout ce qu'il aime chez la gent féminine. Décolletés, jupes courtes, et surtout, surtout, les sacs à main. Et pour cause : les sacs à main sont toujours plein d'objets insolites, dont l'utilité trop souvent inconnue restera à jamais le secret de ces créatures dont Mr Zlu aime tant tirer les cheveux : les femmes. Ah, quelle drôle de vie. Heureusement que la Joybank est là !

Lot n° 1
2 Peluches Bomberman
15 gagnants



Offertes par Asian Alternatives
Mise à prix : 200 Joy$

C'est bien connu, les filles adorent les peluches. En voici une qui ne dépareillerait pas aux côtés des tubes bizarres et des curieux godets de poudre que l'on trouve dans les sacs à main. Profitez-en, on peut aussi dormir avec ces peluches. Vous pouvez également vous en servir comme matraque, ou même y cacher un gant de toilette. Moyennant bien sûr un petit coup de cutter.

Le règlement

1 L'été est la saison de toutes les dépenses, c'est bien connu. Alors, aucune chance qu'on te renvoie tes Joy$, ils sont définitivement perdus. Pour toi en tout cas.

2 Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. S'il manque quoi que ce soit, on se fera un plaisir de le brûler avec une loupe, comme les scouts.

3 Ni moi, par exemple, ni personne ayant participé de près ou de loin à la Joybank, n'avons le droit d'y participer. Mais, m'en fout, on est en été quand même.

4 Après tout, l'été, c'est pour tout le monde. Mettez vos mises en commun si vous voulez, mais un seul nom sur le bulletin suffit.

même pas, c'est interdit et perdu d'avance.

6 Envoyez tout ça à : Joypad Joybank - 6 bis, rue Fournier - 92110 Clichy. Même si y a personne, parce qu'on va se faire bronzer sur la plage avec les plus jolies filles de la planète. On trouvera bien un hiver pour s'en occuper.

7 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 67 de Joypad. C'est en septembre.

8 Il faut nous envoyer tes mises. Si on a pas de Joy$, tu ne pourras pas participer à l'opération "Sac à main". Même si tu mises sur plusieurs lots, auquel cas, il faut bien les séparer.

9 Pfff, quelle chaleur. J'ai déjà écrit 8 articles, alors, hein,



Lot n° 2
1 Micro Machines Star Wars (Chewbacca)
4 gagnants

Offertes par Ideal
Mise à prix : 200 Joy$

Après tout, Star Wars, c'est une saga. Alors, on en a encore. Il s'agit ce mois-ci du père Chewbacca. En voilà un qui n'aime pas l'été, c'est sûr. Et pour cause : poilu comme il est… Mr Zlu en sait quelque chose, les poils, ça tient chaud. C'est même fait pour ça. Mais, ce Chewbacca-là, il s'ouvre. Comme ça, ça l'aère. Il en a de la chance, lui.

Résultats de la Joybank 63

LOT N° 1 : BLOUSON "MICRO MACHINES"

8 000 Joy$: GLAUERT Franz
6 495 Joy$: WALTHERY Vincent
6 305 Joy$: DIFINE Betty
5 500 Joy$: COUROUGE Guillaume
5 280 Joy$: MARCELLIN Sébastien
4 980 Joy$: VIDAL Charles
4 822 Joy$: GUERON Richard
4 102 Joy$: MARTINEZ Jaime
3 620 Joy$: BARLEVILLE Frédéric
3 350 Joy$: GAUTHIER Laurent
3 290 Joy$: LESCOUR Guy
2 910 Joy$: BEAUDERX Denis
2 870 Joy$: BEAUCHARD Alexandre
2 350 Joy$: ADAM David
1 830 Joy$: BISSARDON Benoît
1 825 Joy$: ANADORI Christian
1 650 Joy$: COSTALUNGA Allan
1 580 Joy$: PLUCHOT Christophe
1 440 Joy$: TRUONG Christophe

LOT N°2 : JEU "PETE SAMPRAS" SUR PLAYSTATION

11 610 Joy$: PERES Bruno
8 945 Joy$: CLUTH Olivier
8 840 Joy$: PASCUAL Antoine
8 655 Joy$: POURSACCI Claude
8 500 Joy$: GAUDIN Hervé

LOT N°3 : MICRO MACHINES "STAR WARS"

10 000 Joy$: GLAUERT Franz
8 500 Joy$: LO PHUAC
8 090 Joy$: LAFONT Jean-Rémi
7 328 Joy$: BOUCHEZ Frédéric
7 210 Joy$: ROUZE Antoine
6 308 Joy$: ANDRE Sébastien

LOT N°4 : CASQUETTE ET BRIQUET "MICRO MACHINES"

6 220 Joy$: CRASSOUS Adrien
5 860 Joy$: QUINOUT Antoine
5 360 Joy$: DENIS Romuald
4 963 Joy$: BRUNET Laurent
4 736 Joy$: GAUCHER Julien
4 330 Joy$: CYRIL Martin
4 284 Joy$: SALLIET Claire
4 085 Joy$: PINTO Salvador
4 030 Joy$: HEID Benjamin
3 863 Joy$: LEFRERE Claude

Lot n° 3
1 Carte Magic dédicacée par Richard Garfield
3 gagnants

Offertes par Wizards of the Coast

Mise à prix : 1 000 Joy$

Qu'est-ce qui peut être plus classe, par un bel après-midi d'été, que de jouer à une terrasse de café à Magic avec des cartes dédicacées par le créateur du jeu lui-même? Presque rien, et pour cause : c'est la top-classe. Si, bon, peut-être jouer à la pétanque en chemise à fleur, avec des boules en mousse rose agglomérée.

Lot n° 4
1 jeu Porsche Challenge (PS)
4 gagnants

Offerts par SONY C.E. Europe

Mise à prix : 400 Joy$

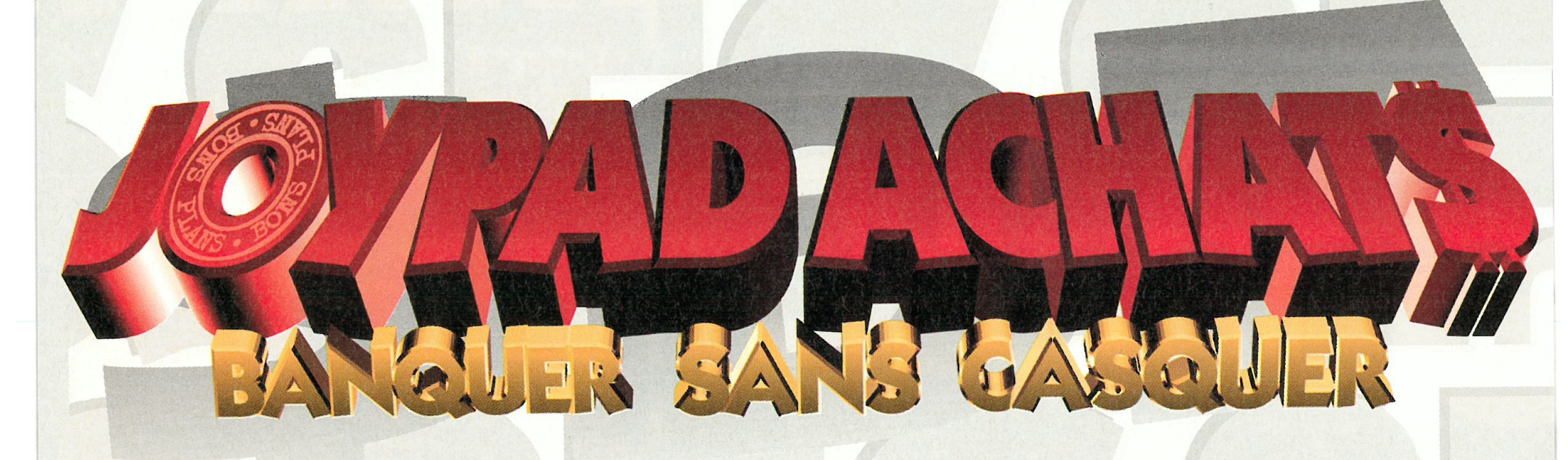
La Porsche Boxter, c'est l'accessoire indispensable au processus de séduction estival. Et après, vous aurez tout loisir de pirater le sac à main de votre conquête. Mr Zlu vous le garantit : dites "On va faire un tour en Porsche?", et c'est gagné. Grâce à Porsche Challenge, vous deviendrez enfin, comme Mr Zlu, un grand séducteur. Et pour cause.



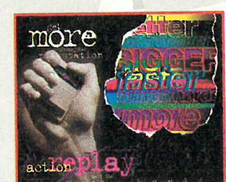
VENTES AUX ENCHÈRES JOYPAD 65

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Votre console : ....
Votre mise : Lot n°1 ....
Lot n°2 ....

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules. Date limite d'envoi :







Faut-il craquer pour l'Action Replay ?

L'existence des Action Replay remonte aux consoles 8 bits. Alors que les premiers accessoires du genre permettaient aux joueurs de trouver eux-mêmes les codes, les versions 32 bits (PlayStation et Saturn) restent tributaires de la publication de codes. Autant dire qu'il faut pouvoir les trouver pour véritablement user de l'objet. Après, il ne vous reste plus qu'à découvrir toutes les astuces de vos jeux, certains codes étant enregistrés directement dans la carte.

D'un usage simple, l'Action Replay aidera les joueurs... les moins doués !

Les Action Replay pour 32 bits se présentent sous la forme de cartouches se branchant sur les ports prévus à cet effet sur les deux machines. Sur PlayStation, il s'agit du port externe protégé par un clip en plastique, à l'arrière de la console, et sur Saturn du port cartouche traditionnel.

Qu'est-ce que l'Action Replay?

Le principe est assez simple : lorsque vous allumez votre console, après les écrans d'intro des systèmes, apparaissent ceux des Action Replay. Vous pouvez alors sélectionner, parmi une liste de jeux pré-enregistrée dans la cartouche, les codes que vous souhaitez activer, en entrer de nouveaux pour ces mêmes jeux ou d'autres plus récents, ou encore gérer la mémoire des machines (carte mémoire PlayStation, mémoire interne Saturn ou mémoire de la cartouche Action Replay).

Comment ça marche?

Mais, profitons de ce paragraphe au titre bémol : n'en tireront pleinement parti que ceux d'entre vous qui possèdent un PC. En surfant sur le wouaib, vous pourrez trouver vos codes sur les serveurs mis en place à cet effet. Un port série sur chaque cartouche permet d'ailleurs de "downloader" ou télécharger vos codes, afin de vous éviter la fastidieuse étape de la saisie. C'est un peu limitatif, je vous l'accorde. En fait, pour simplifier, le plus rapide restera tout de même de consulter la rubrique astuce du père Kendy, puisqu'à partir de maintenant et jusqu'à désormais, vous y trouverez des codes chaque mois.

Pour quoi faire?

Les possibilités sont assez vastes : vies, temps, continues, munitions infinies, nouveaux persos ou véhicules cachés accessibles dès les premières parties, etc., bref, toutes les gruges et anti-sèches possibles et ima-

La cartouche PlayStation s'enfiche dans le port externe, à l'arrière de la machine, tandis que la version Saturn s'utilise comme n'importe quelle autre cartouche.

ACTION

Que ce soit sur Saturn ou PlayStation, l'interface fonctionne de la même façon.

Sur PlayStation

MEMORY CARD MANAGER Version 1.2
Compress Results
Actual Size:00008192
Crunch size:00005986
Supa Crunch:00004255
Adding to compressed file
Please wait
1 Slots Free   No Card Present
○:OPTIONS □:COPY △:DELETE X:EXIT
RIGHT-TRIGGER1:COPY & COMPRESS

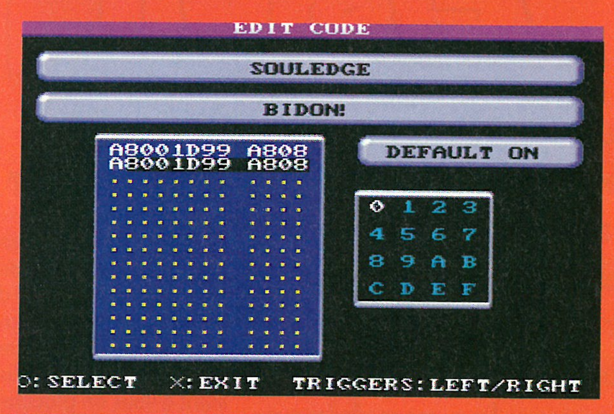
L'écran de compression, avec les résultats de la manœuvre.



Le menu principal.

SELECT CHEAT CODES
SELECT GAME
STREET FIGHTER MOVIE - UK
STREET FIGHTER MOVIE - JAP
STREET FIGHTER ZERO - JAP
STRIKER 96 - UK
TEKKEN - UK
TEKKEN 2 - JAP
THEME PARK - UK
TOSHINDEN - UK
TOSHINDEN - JAP
TWO-TENKAKU - JAP
WARHAWK - UK
WIPEOUT - UK
WORMS - UK
WRESTLE MANIA - UK
ZEITGEIST - JAP
○:SELECT X:EXIT △:DELETE

Les jeux préprogrammés sont sélectionnables dans ce menu.

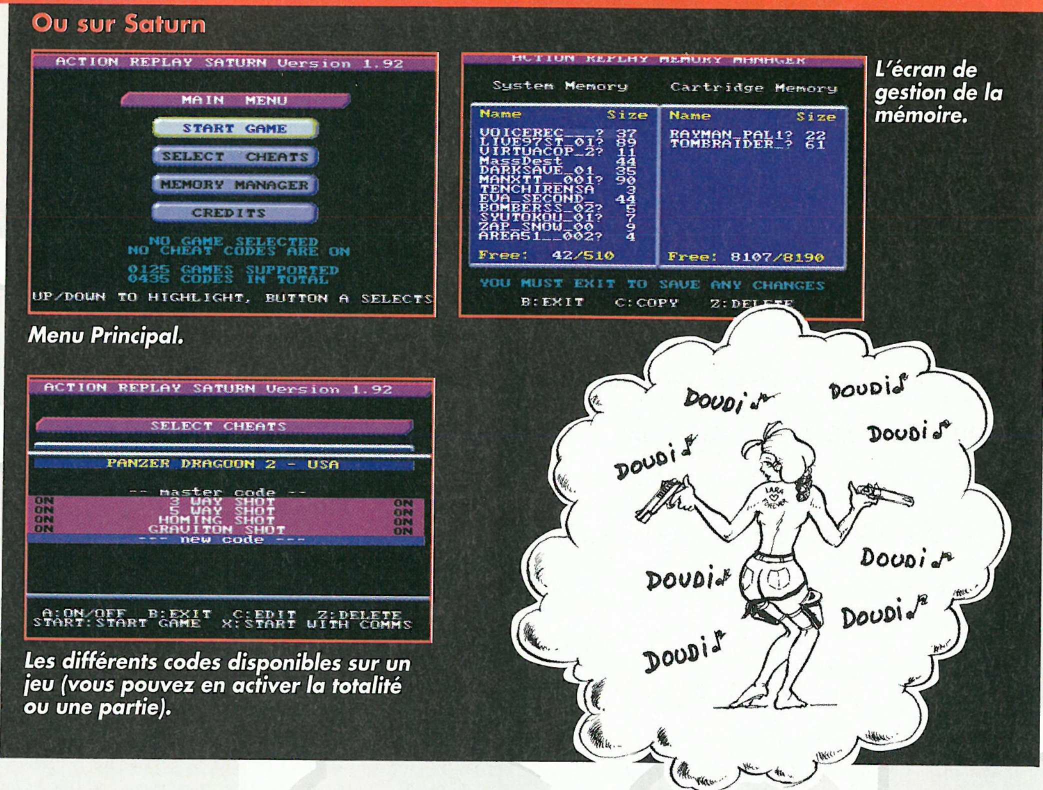


C'est sur cet écran que vous saisirez les nouveaux codes.

ginables peuvent être obtenues moyennant ce système. Le tout, c'est bien sûr d'avoir le code. Notons que l'Action Replay PlayStation permet de compresser vos sauvegardes, bien que ce ne soit pas très pratique, à moins de stocker les fichiers compressés sur une deuxième carte. De plus, vous pourrez passer de NTSC en PAL sur l'écran Action Replay, et la version Saturn de la cartouche sert aussi d'adaptateur.

Le prix de tout ça

Nous en arrivons au plus important : est-ce que ça vaut vraiment le coup? Considérons donc avant tout le prix, qui tourne aux environs de 350-400 francs pour une cartouche munie de ses codes préenregistrés. Il s'agit de vieux jeux, bien entendu, mais des hits avant tout comme WipEout, Tekken, Formula One, ou Virtua Fighter 2, Sega Rally, Street Fighter Zero respectivement sur PlayStation et Saturn. Environ 60 jeux sont préprogrammés, pour diverses nationalités. Le principal problème reste la disponibilité des codes. Si vous avez accès aux codes (en consultant Joypad par exemple !), l'Action Replay est, tant sur PlayStation que sur Saturn, une bonne affaire.

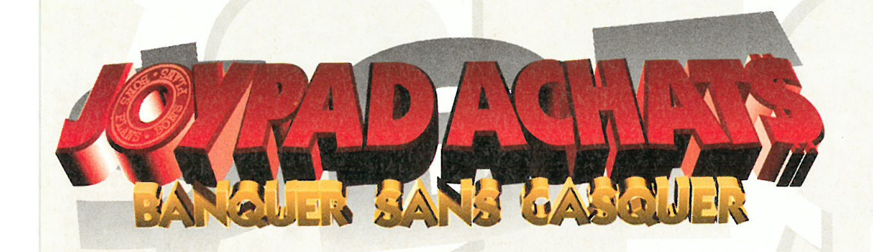


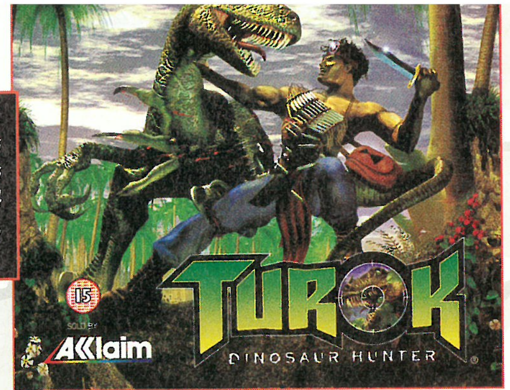
L'écran de gestion de la mémoire.

Menu Principal.

Les différents codes disponibles sur un jeu (vous pouvez en activer la totalité ou une partie).

Les Action Replay PlayStation et Saturn permettent tous les délires, pourvu qu'on ait les codes





Turok, l'un des deux véritables hits de la N64 Européenne.

NINTENDO 64

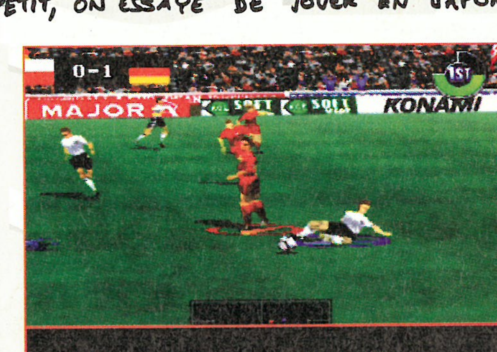
Faut-il préférer la version japonaise?

Alors que les Nintendo 64 européennes envahissent nos supermarchés, faut-il vraiment craquer ou lui préférer les modèles américain et japonais? Il semble que les machines européennes n'aient rien à envier à leurs homologues, loin de là. La guerre des 50/60 Hertz n'aura pas lieu.

Ce qu'il faut savoir

Tout d'abord, la vente des N64 japonaises a été déclarée illicite sur notre territoire en vertu des lois de protection des marchés. Il vous sera donc assez difficile d'en trouver en magasin. Toutefois, si vous tenez absolument à vous en procurer une, il vous faudra débourser en moyenne 2500 F (contre 1900 F pour la version européenne). N'oubliez pas que la console nippone est prévue pour fonctionner en 110 volts, ce qui oblige à utiliser un transfo 110/220 volts (comptez entre 100 et 150 F) et à respecter par conséquent certaines précautions d'emploi : une étourderie et votre nouvelle console grille ! Enfin, pour profiter de tous les jeux, il faudra investir dans un adaptateur universel (soit 299 F). Au final, vous vous retrouvez donc avec une facture avoisinant les 3000 F (!) contre 2 199 F pour une N64 européenne et son adaptateur universel. Enfin renseignez-vous sur toutes les conditions concernant la garantie et le SAV : le marché de l'import réserve parfois quelques mauvaises surprises.





ISS 64, une version européenne plus complète que son homologue japonaise.

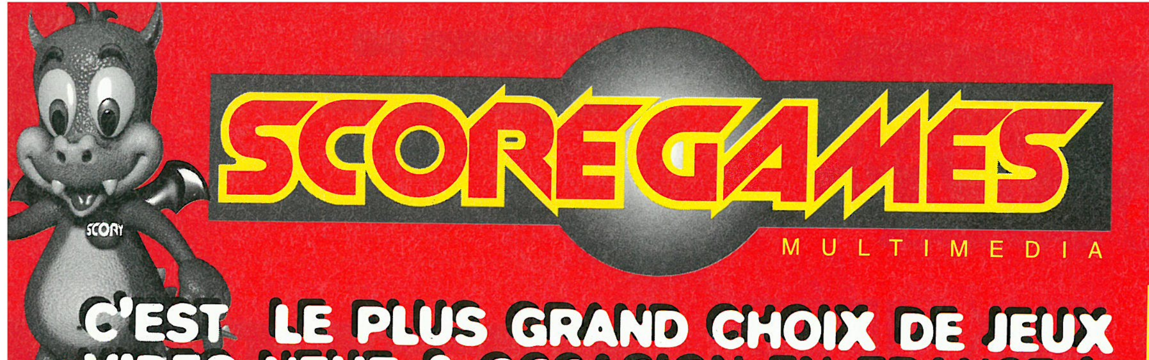


En attendant la française, voici la Nintendo 64 allemande.

Gare aux idées reçues

D'un point de vue purement technique, sachez que la console nippone est à la norme NTSC et nécessite un téléviseur compatible avec ce standard vidéo – ce qui est actuellement loin d'être le cas de la majorité des téléviseurs sur le marché (contrairement à ce que prétendent certains magasins !). Au contraire, les N64 européennes fonctionnent sur des téléviseurs Pal/Secam, soit la quasi-totalité des TV vendues en France.
La plupart d'entre vous pensent que les jeux tournent plus lentement sur une N64 européenne. En fait, tout dépend des jeux ! Par exemple, ISS64, la version que son homologue nippone et Doom US rame sur une N64 européenne. En gros, la fameuse règle du 60/50 Hertz ne se vérifie plus. Il faut considérer le problème au cas par cas. Tout ce que l'on sait, c'est que les développeurs apportent quelques modifications (notamment pour la vitesse) lors de l'adaptation européenne des jeux. Enfin, dernier coup dur pour les consoles importées, certains jeux sont protégés contre les adaptateurs universels (par exemple Starfox 64).

Bref, une N64 japonaise, c'est illégal, c'est onéreux (3 000 F), ça nécessite une télé NTSC, ça peut griller et les conditions de garantie sont souvent nébuleuses.



en JUIN SCORE-GAMES FETE SES 5 ANS

A CETTE OCCASIO

2 JEUX ACHETES = 1 JEU OFFERT*

*(Pour un Minimum de 200F d'achat, Parmi un choix de jeux d'un valeur inférieur à 100F, Offre valable jusqu' au 31/07/97)

C'EST LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

...US RACHETONS* AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO SUR CONSOLE ET PC !

...EMENT IMMEDIAT EN MAGASIN)

... DE 12.000* JEUX PLAYSTATION OCCASION

Exemple de prix d'occasion :

...ARDERS	219 F	FORMULA ONE	219 F
...ANDICOOT	219 F	RESIDENT EVIL	219 F
...ION DERBY 2	219 F	TEKKEN 2	269 F
...D TRILOGY	219 F	TOMB RAIDER	219 F

+ DE 8.000* JEUX SATURN OCCASION

Exemple de prix d'occasion :

DESTRUCTION DERBY	219 F	TOMB RAIDER	219 F
LEGEND OF THOR	219 F	VIRTUA COP 1 + GUN	269 F
MYST	169 F	VIRTUA FIGHTER 2	169 F
STREET F. ALPHA 2	269 F	WORLD WILD SOCCER	219 F

PLAYSTATION / SATURN

- OverBlood — 349 F
- PSX La Cité des Enfants Perdus — NEW
- PSX Soul Blade — 369 F
- PSX Perfect Weapon — 349 F
- PSX Wing Commander 4 — 349 F
- ...andal Heart — 349 F
- PSX Rage Racer — 369 F
- PSX V-Rally — 349 F
- PSX Monster Truck — NEW
- PSX ISS Pro. — 369 F
- ...omberman — 329 F
- SATURN Manx TT — 369 F
- SATURN Fighters Megamix — 369 F
- SATURN Sky Target — 369 F
- SATURN Pandemonium — 369 F

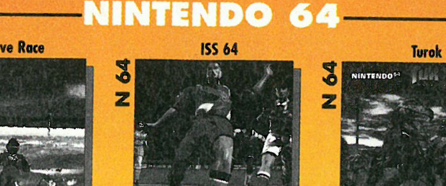
SUPER NINTENDO / MEGADRIVE

- ...t Vikings 2 — 299 F
- SUPER NINTENDO Marvel Super Heroes — 369 F
- SUPER NINTENDO Terranigma — 299 F
- MEGADRIVE Sonic 3D — 369 F
- MEGADRIVE ISS de Luxe — 299 F

NINTENDO 64

- ...ave Race — 549 F
- N 64 ISS 64 — 529 F
- N 64 Turok — 529 F

...NDES FAX : 01 53 320 321



SCORE-GAMES ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 Pari...
M° St Lazare (face à la gare St lazar...
Tél. : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés
St Bernard 75005 PARIS
M° JUSSIEU
Tél. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
RER LUXEMBOURG
Tél. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 av. Victor Hugo
75116 PARIS
M° RUE DE LA POMPE
Tél. : 01 44 05 00 55

CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY RER : B
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletiers
93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive
Nationale 3 93500 PANTIN
M° HOCHE
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5 rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil villa...

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontaineble...
94270 KREMLIN BICETR...
Tél. : 01 43 901 901

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières (angl...
1 rue St Rome) 31000 TOULO...
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins Gale...
des Jacobins 80000 AMIE...
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

NOUVEAUX MAGASINS

PARIS (15)
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
M° CONVENTION
Tél. : 01 48 76 60 00

FONTENAY SOUS BOIS (9...
C. Cial Val de Fontenay
(à côté de Toys'us)
94120 FONTENAY SOUS BO...

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaine...
(à côté de la FNAC)
95000 CERGY

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tél .... Date de naissance ..../......./....... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte Bancaire

Expire le ..../......



Rayman se la joue platine

Rayman, jeu de plate-forme sorti parmi les premiers softs de la PlayStation, se prépare à rejoindre dès le 6 juin 1997 la gamme Platinum ! Avec un nouveau packaging, un prix en conséquence (169 francs), et un partenariat avec les biscuits Fingers qui permettra de gagner des objets de la boutique Rayman (stylos et compagnie). Rayman entre dans le cercle très fermé des best-sellers Platinum.

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO

Le pack de la peur

Virgin interactive commercialise à partir de fin mai un pack spécial Resident Evil, contenant le jeu, bien sûr, ainsi qu'une carte mémoire 15 blocs personnalisée pour le jeu, et un sticker "Stick'n play" (pour habiller votre PlayStation), le tout pour 349 F ! Pour tous ceux qui hésitaient encore à se faire peur avec un des plus gros hits PlayStation, c'est une offre incontournable.

A quel prix acheter l'occasion ?

Joypad vous donne les tarifs de l'occasion. Achetez vos jeux mieux et moins chers. Vous trouverez aussi désormais le Top des ventes de l'occaz, une façon intelligente de répérer les valeurs sûres.

Sega s'engage

Entre le 28 mai et le 28 juin (ça tombe pile sur un mois, dites donc), Sega lance l'opération "Vous avez quinze jours changer de planète". Pourquoi quinze jours alors que ça dure un mois? Eh bien, c'est simple et de bon goût, si vous achetez une Saturn pendant cette période d'un mois, vous avez quinze jours pour la tester, et vous faire rembourser si vous n'êtes pas satisfait. Si c'est le cas, vous n'aurez qu'à téléphoner au 08 36 68 01 10 (mais attention, toujours durant cette période d'un mois) et les démarches à suivre vous seront indiquées.



PLAYSTATION	PRIX MOYEN* CONSTATÉ	PRIX* CONSEILLÉ
Suikoden	285	290
Command & Conquer	250	250
Vandal Hearts	265	280
Tomb Raider	225	240
Die Hard Trilogy	240	250
Tekken 2	250	260
Formula One	240	250
Legacy Of Kain	260	280
The Lost Vikings 2	265	275
NBA In The Zone 2	260	260
Total NBA 97	230	250

*PRIX MOYEN CONSTATÉ : C'est le prix moyen. Une sorte de moyenne, quoi. Entre tous les prix que j'ai collectés à la sueur de mon front. En fait, c'est suivant la formule suivante: $\{\sum(X1+X2+ \dots +Xn)\} / n$. Au moins, vous savez ce que c'est que le prix moyen.

SATURN	PRIX MOYEN* CONSTATÉ	PRIX* CONSEI
Soviet Strike	230	240
Tomb Raider	240	250
Virtual On	220	230
Dark Savior	220	250
Sega Rally	200	200(!
Exhumed	225	240
Torico	225	250
Bomber Man	255	260
Die Hard Trilogy	255	265
ManX TT	250	270
Mister Bones	230	250

*PRIX CONSEILLÉ : Le prix 2 est un petit malin qui masque son identité de prix co
En fait, comme il gueule sur tous les toits qu'il est le bon prix, qu'il ne faut pas
plus, sous risque d'épilepsie foudroyante, il se cache. Il n'assume pas, c'est un

Le Top de l'occaz SCOREGAMES

Vous retrouverez désormais chaque mois le Top de l'occaz, réalisé en collaboration avec les magasins Scoregames. Vous pourrez ainsi voir quels sont les titres les plus vendus en occasion. Il ne s'agit ici que d'un classement indicatif, puisqu'il ne prend pas en compte la totalité des ventes d'occasion sur le territoire français. C'est toutefois un bon baromètre pour trouver les valeurs sûres de l'occaz.

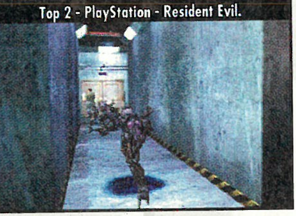
TOP PLAYSTATION

1. Tomb Raider
2. Resident Evil
3. Die Hard Trilogy
4. Formula One
5. Legacy of Kain
6. Chevaliers de Baphomet
7. Destruction Derby 2
8. Crash Bandicoot
9. Soviet Strike

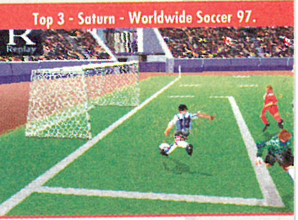
TOP SATURN

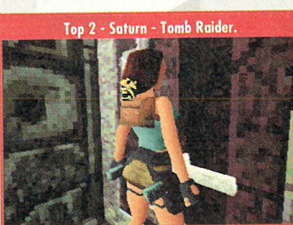
1. Sega Rally
2. Tomb Raider
3. Worldwide Soccer 97
4. Die Hard Arcade
5. Daytona USA
6. Command & Conquer
7. Alien Trilogy
8. Daytona Champ. Edition
9. Rayman

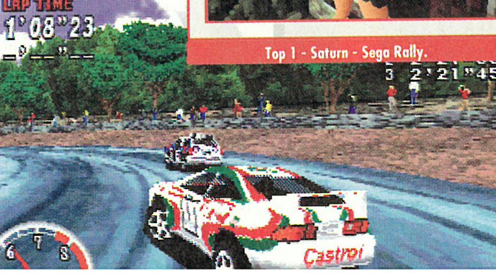

Top 1 - PlayStation - Tomb Raider.


Top 2 - PlayStation - Resident Evil.


Top 3 - PlayStation - Die Hard Trilogy.


Top 3 - Saturn - Worldwide Soccer 97.


Top 2 - Saturn - Tomb Raider.



Top 1 - Saturn - Sega Rally.

Refroidissement air ou liquide,
Les sensations s'accélèrent, l'ennui est stoppé net !

Speedfight

Refroidissement air ou liquide, Speedfight est un concentré de performances : reprises franches, accélérations nettes, laissent sur place toutes les situations délicates. Un freinage puissant et progressif couplé à un système anti-levée et le Speedfight conserve à chaque seconde une adhérence parfaite de la roue avant.

Air cooled*

Liquide cooled**

MAINTENANT, ON ARRÊTE DE JOUER !

PEUGEOT MOTOCYCLES
RECOMMANDE



PEUGEOT MOTOCYCLES

PEUGEOT

SOULBLADE™

LE JEU DE COMBAT

QUI TRANCHE AVEC

CE QUE VOUS CONNAISSEZ.

Sony Game Line: 08 36 68 22 02* **3615 PlayStation***

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.









